Rencontre à la carte

CLASSEUR PÉDAGOGIQUE
POUR LES ACTIVITÉS
DE RANDONNÉE
ET D'ORIENTATION

IGN
INSTITUT
GEOGRAPHIQUE
NATIONAL

USEP

Dossier support de rencontre

1 . Présentation du dossier.
2 . Pagination.
3 . Présentation des randonnées.
4 . Cadre de travail pour réaliser les fiches du dossier.

9 à 15

Évaluation

1 . Les niveaux de pratique et la gestion des aides au déplacement.
2 . Allure de la marche.
3 . Autonomie dans le déplacement. Connaissances culturelles.
4 . Gestion de son matériel.

16 à 19

Situations d'apprentissage

1 . Utiliser et construire des schémas.
2 . Utiliser et construire des topos.
3 . Utiliser et construire des transparents.
4 . Utiliser et prendre des photos.

20 à 28 - 61

Outils

1 . Avant la randonnée.
2 . Cadre pour présenter les randonnées.
3 . Organiser une reconnaissance.
4 . Cadre pour présenter un topo.
5 . Construire un profil de randonnée.
6 . Construire et utiliser des transparents.
7 . Connaître la nature du terrain et ses conséquences
8 . Connaître et utiliser la légende.
9 . Utiliser un vocabulaire spécifique.
10 . Se constituer une bibliographie.
11 . Construire un profil de randonnée.
12 . Cadre pour réaliser des diplômes et des brevets.
13 . Cadre pour évaluer.

A1 à A8 - A13

55 - 57 - 62 - 64

DOSSIER

Il sert de base de travail pour que les documents produits dans un même secteur géographique (au moins au niveau départemental) aient une unité.

SITUATIONS D'ÉVALUATION

Elles permettent de se situer dans l'activité.
Il est évident qu'elles ne prennent de sens que si l'activité se pratique sur plusieurs séances.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Il est important de prendre en compte que les situations développées doivent permettre aux élèves de mieux comprendre la carte.
L'objectif n'est pas de devenir un expert dans l'utilisation d'un schéma par exemple mais de comprendre en quoi le schéma permet de mieux lire la carte.
Donc il sera important que la carte soit présente dans toutes les activités mises en place.

OUTILS

Les fiches doivent permettre de faciliter la gestion de l'activité.

SOMMAIRE

DÉMARCHE ET TEXTES DE RÉFÉRENCE

4 LE CLASSEUR PÉDAGOGIQUE
5 RÉUSSIR LES ACTIVITÉS D'ORIENTATION ET DE RANDONNÉE
6 UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE
7 LES DOMAINES D'ACTION & LES ACTIVITÉS PHYSIQUES DE PLEINE NATURE

RANDONNÉE

9 CYCLE RANDONNÉE
10 ORGANISER UNE RENCONTRE
11 UNE RENCONTRE EN RANDONNÉE
12 PRÉSENTATION DU DOSSIER DE RANDONNÉE
13 PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES RANDONNÉES
14 CADRE DE TRAVAIL
16 GESTION DU MATÉRIEL
17 RÉGLER SON ALLURE
18 AUTONOMIE & CONNAISSANCES CULTURELLES
19 LES NIVEAUX DE PRATIQUE
20 UTILISER ET CONSTRUIRE DES SCHÉMAS
23 UTILISER ET CONSTRUIRE DES TOPOS
26 UTILISER ET CONSTRUIRE DES TRANSPARENTS

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

USEP

SOMMAIRE

ACTIVITÉS D'ORIENTATION

30 LES PHOTOGRAPHES
31 PARCOURS PHOTOS
32 C'EST LA PHOTO CARTE
33 MORCEAUX CHOISIS
34 DESSINE POUR LES AUTRES
35 SUIVEZ LA PISTE
36 CHACUN SON CHEMIN
37 LE BON PLAN
38 ON ÉCHANGE?
39 PAR LES CHEMINS
40 ÇA COULE DE SOURCE!
41 RANDONNEUR EN HERBE
42 COURSE AU SCORE
43 CARTE FLOTTANTE
44 LA PISTE EN ÉTOILE
45 PARCOURS SUISSE
46 LE LOTO
47 DIRECTION ASSISTÉE
49 ÉTALONNAGE DU PAS
51 UTILISATION DE LA BOUSSOLE
53 J'AI UN BON NIVEAU

FICHES OUTILS

55 COMMENT LIRE LA LÉGENDE
55A LÉGENDE DE LA CARTE AU 1 : 25000
56 COMMENT AGRANDIR UNE CARTE
57 COMMENT FABRIQUER ET UTILISER DES TRANSPARENTS
58 COMMENT SE SERVIR D'UNE BOUSSOLE
59 COMMENT SE SERVIR D'UNE PHOTO AÉRIENNE
60 VISUALISER LES COURBES DE NIVEAU AVEC UN BLOC RELIEF
60A EXTRAIT CARTOGRAPHIQUE DU BLOC RELIEF
60B BLOC RELIEF
61 COMMENT LIRE LE PAYSAGE
62 CONNAÎTRE LA NATURE DU TERRAIN ET SES CONSÉQUENCES
63 COMMENT SE REPÉRER SUR UNE CARTE AVEC UN GPS
64 COMPRENDRE LE VOCABULAIRE

FICHES ANNEXES

A1 MAQUETTE DU DOSSIER RANDONNÉE
A2 RENSEIGNEMENTS À DONNER AVANT LA RANDONNÉE
A3 RECONNAISSANCE ET ÉVALUATION DES PARCOURS
A4 CADRE POUR PRÉSENTER LES TOPOS
A5 CONSTRUIRE UN PROFIL DE RANDONNÉE
A6 BREVET ET DIPLÔME N1
A7 DIPLÔMES N2 ET N3
A8 BIBLIOGRAPHIE
A9 GESTION DES TÂCHES
A10 COURRIER RÉPONSE AUX INSCRIPTIONS
A11 FICHE SÉCURITÉ
A12 CHOIX DES PARCOURS
A13 ÉVALUATION DES ACQUIS

Préface

Les activités qui appartiennent au domaine d'enseignement intitulé "Découvrir le monde" soutiennent de nombreux apprentissages transversaux. Elles sont l'occasion pour les élèves de confronter leurs idées dans des discussions collectives, de chercher des réponses à leurs questions à la fois sur le réel et dans des documents imprimés ou numérisés en même temps que l'occasion d'une première structuration des grandes catégories de la connaissance : le temps, l'espace, la matière, la causalité...

C'est pourquoi, je salue la création et la diffusion de ce classeur pédagogique à l'usage des professeurs des écoles. Cette initiative, menée conjointement par l'Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré (USEP), partenaire pédagogique privilégié de l'Éducation nationale et par l'Institut Géographique National (IGN), les accompagne en effet de manière particulièrement adaptée et avec créativité dans la mise en œuvre du cycle des apprentissages fondamentaux dans le domaine de l'orientation de l'enfant. Progressivement, l'écolier consolide ses capacités de raisonnement en les appliquant à un champ plus étendu de découvertes et d'expériences. L'espace et le temps deviennent objets de connaissance qui permettent ensuite de structurer et de situer. L'enfant apprend à s'interroger, à agir de manière réfléchie. Il manipule des plans, construit sa carte, observe et classe les éléments qui constituent son environnement de plus en plus élargi.

Je ne doute pas que ce document deviendra rapidement un outil indispensable et une référence. Que les auteurs en soient vivement remerciés.

Xavier DARCOS
Ministre délégué à l'Enseignement Scolaire

À l'école maternelle, l'élève prend peu à peu conscience de son environnement familier, puis au cours de l'école élémentaire, il apprend à se le représenter (notamment par le dessin) et découvre progressivement d'autres espaces de plus en plus lointains, de la ville ou de la campagne voisine jusqu'aux paysages plus inhabituels pour lui. Les Activités Physiques de Pleine Nature, comme la course d'orientation et la randonnée, sont dans ce domaine un support pédagogique idéal et très utilisé par les animateurs des 12 300 associations d'école affilées à l'USEP pour confronter les enfants et leurs connaissances théoriques à la réalité.

Illustrant sa vocation éducative et répondant aux missions pédagogiques qui lui ont été confiées par le ministère de l'Éducation nationale, l'USEP s'applique à mettre à la disposition des enseignants et des CPC, qui bénéficient des échanges et des ressources de son réseau, des outils de référence conçus avec les partenaires les plus légitimes.

Avec ce classeur construit sur la base d'expériences menées par des classes USEP de différentes régions, l'USEP co-produit ici avec l'IGN un document qui constituera sans nul doute un accompagnement technique sur les situations d'apprentissage et de rencontre à mettre en œuvre ainsi qu'une source d'exemples pratiques qui enrichiront quotidiennement le travail de nos professeurs d'école.

Philippe MACHU
Président de l'Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré (USEP)

La carte est un formidable outil de connaissance du territoire, de partage, d'échange et d'invitation à la découverte. C'est pourquoi lorsque l'USEP a proposé à l'IGN de travailler à la réalisation d'un classeur pédagogique pour les activités de randonnées et d'orientation, l'institut a tout de suite choisi de relever ce défi.

Défi parce que nous ne voulions pas d'un document de plus sur la lecture et l'utilisation de la carte mais nous désirions un véritable outil pédagogique qui pourrait faire découvrir aux professeurs des écoles et aux enfants les potentialités et les trésors d'une carte topographique.

Les lecteurs des 80 pages de ce classeur seront les seuls juges de la réussite de cette démarche dans laquelle les concepteurs ont mis tout leur cœur et toute leur énergie. C'est pourquoi, je souhaite que la diffusion et l'utilisation de ce classeur soient la plus large possible car nous l'avons conçu dans cet esprit.

Les cartes et plus encore les bases de données géographiques sont au carrefour des disciplines. La géographie, l'histoire bien sûr mais aussi l'éducation physique, les mathématiques, les arts plastiques ou les sciences naturelles peuvent utiliser la cartographie. L'IGN souhaite continuer son action avec le monde de l'enseignement et ce classeur pédagogique en marque la volonté forte.

Bertrand LÉVY
Directeur général de l'Institut Géographique National (IGN)

Le classeur pédagogique

A quoi sert-il?

L'IGN et l'USEP ont voulu aider l'enseignant et l'animateur USEP dans la classe, dans l'association, à mettre en œuvre des rencontres autour de la randonnée et de la course d'orientation. La capacité à s'orienter est un socle commun à la randonnée, à la course en milieu naturel, au raid... et la carte, le support indispensable à toute construction de projet de déplacement. C'est pourquoi nous avons voulu porter notre attention sur les apprentissages liés à ces deux éléments. Notre volonté a été de ne pas déconnecter les situations du sens profond des activités d'orientation en les plaçant du milieu connu au milieu inconnu.

Comment l'utiliser?

Certaines fiches peuvent trouver leur place dans la programmation EPS du cycle 1 : le travail à partir des photos, le travail sur plan très simplifié. Le plus important du travail se fera au cycle 2 et au cycle 3. Ce document n'est pas un fichier de "jeux d'orientation", il est construit autour d'une démarche pédagogique basée sur des unités d'apprentissage. Cela n'interdit pas des entrées à différents niveaux. Toutefois, les situations proposées répondent à des difficultés que l'enfant est susceptible de rencontrer, et le moyen de mesure proposé est la situation de référence. Sans cette évaluation intermédiaire, il ne répondrait plus aux exigences de la démarche. Cela n'affirme pas que l'enfant doit passer par tous les modules. La mesure de ses compétences dans le domaine de l'orientation en début d'année, déterminera le niveau d'entrée dans les situations.
À toute fin utile, nous rappelons que la rencontre est pour nous, le moment privilégié pour mettre en œuvre toutes les acquisitions et le moyen de les valider.

Le document est constitué de 5 parties

1 Démarche et textes de référence
2 RANDONNÉE
3 ACTIVITÉS D'ORIENTATION
4 FICHES OUTILS
5 FICHES ANNEXES

Les fiches outils viennent enrichir les situations proposées, elles sont des apports techniques complémentaires

Réussir les activités d'orientation et de randonnée

L'enfant doit apprendre à...

Avant . Pendant . Après l'action

IDENTIFIER & APPRÉCIER

PLANIFIER SON ACTION

DÉCIDER

Prendre des informations

sur le milieu (contraintes - ressources),
sur le document codé,
sur ses propres ressources
(rapidité, endurance, maîtrise de l'émotion, capacités informationnelles, énergie...),

pour construire et...

décider d'un projet de déplacement adapté.

Pendant l'action

RÉALISER

Agir avec efficience

construire l'itinéraire,
conduire son déplacement,
et/ou piloter son engin (vélo - bateau...).

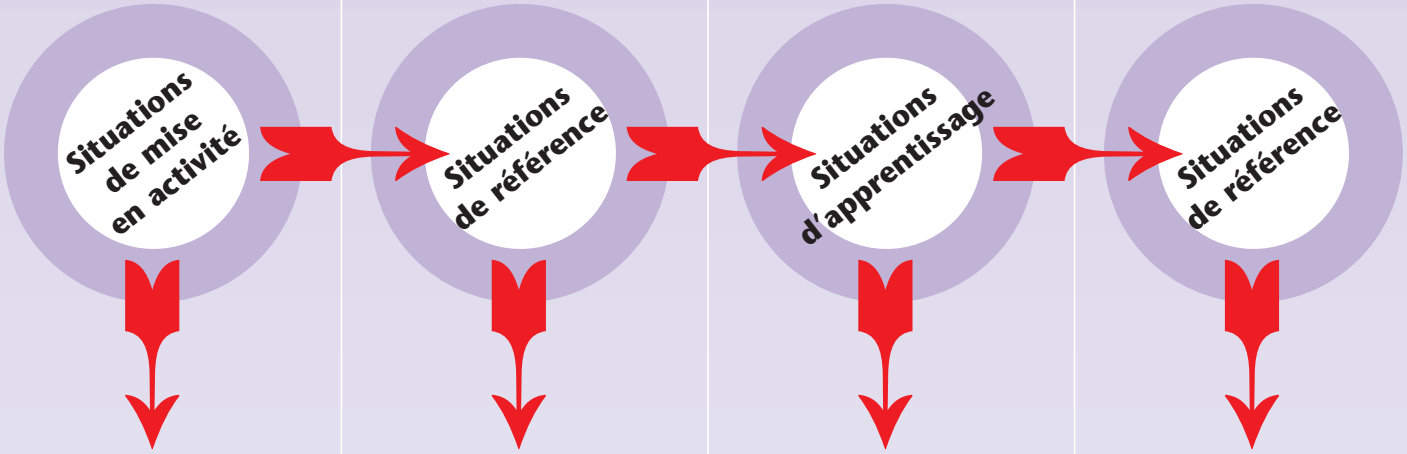
Autour de l'action

GÉRER ORGANISER

Accompagner l'action

organiser
gérer le matériel (respect, installation, entretien, fonctionnement),
gérer son équipement,
préparer un parcours,
contrôler - juger
chronométrer,
gérer la sécurité
règles individuelles et collectives,
bâtir une éthique
respect des autres - entraide - coopération,
respect de l'environnement.

Une unité d'apprentissage



Situations permettant de **(re)connaître** le milieu :

village,
forêt,
campagne,
etc...,

faire émerger les représentations des enfants

Situations permettant une **observation** plus fine des **conduites typiques** des enfants dans l'activité,

- *pour situer le niveau des enfants,*
- *pour pouvoir déterminer l'apprentissage décisif qui permettra à l'enfant de progresser,*
- *donc pour choisir les situations d'apprentissage propres à construire les savoirs fondamentaux nécessaires*

Situations permettant à l'enfant de construire des **savoirs fondamentaux,**

en termes de :

- *savoir identifier, apprécier, planifier, décider*
- *savoir réaliser,*
- *savoir organiser, gérer.*

Situations permettant, par **l'observation** des enfants, de faire le **bilan** :

- *soit, des savoirs construits pendant les séances précédentes et de réajuster les propositions faites aux enfants pour continuer à progresser, dans les séances suivantes,*
- *soit, des savoirs construits et en cours de construction, en fin d'unité d'apprentissage.*

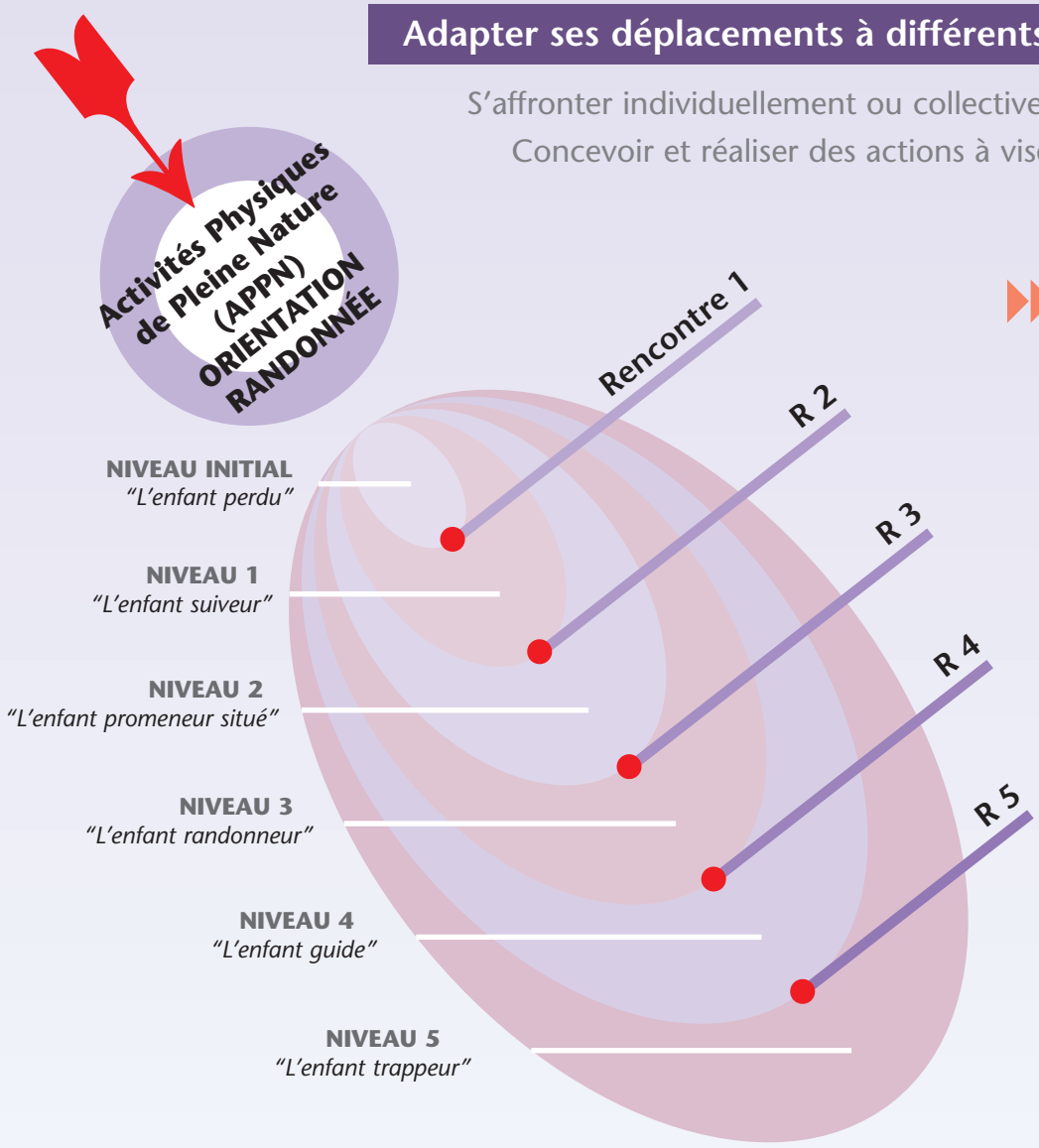
Les domaines d'action & les activités physiques de pleine nature

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents environnements

S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique ou expressive



Définition de l'activité orientation

- *Se déplacer d'un point à un autre dans un milieu naturel variable, incertain, en mettant en relation la lecture du milieu et la lecture d'un document qui le représente (code, carte...)*

Problème fondamental

- *Gérer sa sécurité dans un milieu à risques*
- *Se déplacer, à l'aide d'un document dans un milieu inconnu comme dans un milieu connu*

Le sens profond de l'activité

- *Recherche de la maîtrise (pouvoir) de l'homme sur la nature*
- *Se perdre, se retrouver*

RANDONNÉE

Cycle randonnée

Pour participer à une rencontre.

En préalable, et comme nous y engagent les Instructions Officielles de 2002, nous envisageons les apprentissages proposés aux élèves du cycle 1 à la fin du cycle 3.

Le fil conducteur de notre réflexion est le suivant :

PERMETTRE A L'ENFANT D'IDENTIFIER SA RÉUSSITE A TRAVERS :

1. Le plaisir de randonner pour SOI, dans un milieu inhabituel, de retrouver un lieu connu, un itinéraire déjà emprunté.

2. Le plaisir de permettre à AUTRUI de randonner en assumant les tâches sociales suivantes :

- **GUIDER.** Les concepteurs de la rencontre sont devenus des experts dans le site. L'enfant sera le GUIDE, garant de la sécurité physique des participants qui suivront et qui seront les "CLIENTS".
- **RENSEIGNER.** En permettant aux participants à la randonnée d'obtenir des renseignements sur le déroulement de l'activité, sur des choix qui peuvent paraître difficiles. Les concepteurs sont présents sur le site mais ne guident pas.
- **CODER.** En permettant à d'autres de randonner en proposant un dossier "randonnée". Les concepteurs ne sont pas présents sur le site.

Il faut préciser que les tâches "GUIDER", "RENSEIGNER", "CODER" sont habituellement assumées par des adultes. Les situations de rencontres USEP doivent permettre aux enfants d'assumer progressivement les différentes tâches sociales définies ci-dessus.

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE POSSIBLE

Le fait de pouvoir utiliser des documents *(cf. maquette en annexe 1)* réalisés dans différents sites d'un département permettra de travailler sur la randonnée dans la perspective d'une rencontre "randonnée USEP".
A travers une succession de randonnées, réparties sur plusieurs mois, si possible sur plusieurs années (travail par cycles), les enfants vont acquérir de nouvelles compétences qui seront évaluées de manière régulière.
Chaque enfant sera sollicité comme randonneur et / ou comme organisateur (tâches sociales) à travers les actions suivantes : EXPERIMENTER, ANALYSER et s'ÉVALUER. Des brevets seront remis aux enfants pour valider les acquis.

Le projet de participer à une rencontre impose une préparation :

Cf. fiche APPN, la randonnée. "L'essentiel de ce que les enfants vont apprendre".
Cf. "CHARTE USEP 13" pour les rencontres USEP sur le site usep13.free.fr.

La situation de rencontre devra permettre aux enfants de choisir un niveau de difficulté et le diplôme attribué par les organisateurs à l'issue de la rencontre renseignera sur ce que les enfants ont fait.

POUR LES ENFANTS PARTICIPANTS

AVANT

- Participer à la décision de s'inscrire à la rencontre.
- Se donner un projet d'action.
- Se préparer et décider du niveau de pratique et des rôles sociaux pour la rencontre.

PENDANT

- Respecter le réglement.
- Respecter les modes de déplacement décidés (groupes,...).
- Gérer son énergie.
- Appliquer ses connaissances dans le milieu inconnu.
- Se faire plaisir.

APRÈS

- Analyser ses réussites, ses difficultés (*cf. évaluation, fiches 16 à 19*).
- Prendre conscience des progrès.
- Participer au bilan de la rencontre qui sera évoqué dans le rapport d'activité de l'association.

POUR LES ADULTES PARTICIPANTS

AVANT

Concevoir des situations pour aider les élèves à construire des réponses aux questions suivantes :

- Comment ne pas me perdre? (le guidage).
- Comment ne pas être à bout de force? (l'activité motrice).
- Comment être autonome? (le matériel).
- Comment aider à l'organisation? (les rôles sociaux).
- Comment comprendre l'environnement? (le patrimoine,...).

PENDANT

Superviser la rencontre sous ses différents aspects :

- Respecter le réglement imposé par les organisateurs.
- Surveiller les conditions de sécurité.
- Observer les enfants dans les tâches qu'ils ont à assumer.
- Vérifier que le temps est géré.

APRÈS

Aider les enfants à évaluer la rencontre selon les axes de travail évoqués pécédemment :

- Guidage.
- Activité motrice.
- Rôles sociaux.
- Matériel.
- Patrimoine,...
- Concevoir des situations pour aider les élèves à progresser et les mettre en œuvre.
- Aider à faire le bilan de la rencontre.

POUR LES ORGANISATEURS ENFANTS ET/OU ADULTES

AVANT

CODER :
Élaborer un nouveau dossier *(cf. annexe 1)* ou s'approprier un dossier existant pour permettre la rencontre.

GUIDER :

- Organiser la reconnaissance *(cf. annexes 9, 10, 11, et 12)*.
- Gérer les tâches administratives.

PENDANT

GUIDER :
Le groupe qui participe a demandé à être accompagné.

RENSEIGNER au départ :

- Revoir la carte et le parcours choisi.
- Donner la fiche "*reconnaissance annexe 3*".
- Prévoir le lieu de pique-nique et de regroupement entre des associations.
- Rappeler les points de contrôle qui permettront de s'assurer qu'aucun groupe ne se perd.
- Rappeler le lieu et l'heure de départ.

RENSEIGNER sur le parcours :
Aux points de contrôle, apporter des aides sur des choix,...
Selon la forme de rencontre, ces aides peuvent être "pénalisantes".

ORGANISER LA CONVIVIALITÉ :
Goûters, boissons à l'arrivée.

APRÈS

- Remettre les diplômes le jour même ou très vite les jours suivants.
- Rangement du matériel.
- Faire un bilan. Réguler en apportant des modifications éventuelles dans le dossier support de la rencontre.

VARIABLES

NIVEAU DE PRATIQUE

Nature du guidage prévu
Cf. fiche 19 "Les niveaux de pratique"

BREVET

Il témoigne d'un niveau de pratique des enfants en milieu connu

DIPLÔME

Il confirme un niveau de pratique en milieu inconnu
Cf. annexes 6 et 7

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Pénibilité, difficulté technique (technicité)
Cf. fiche 13 "Présentation générale des randonnées"

PATRIMOINE CULTUREL

Accès au patrimoine culturel de son département, de sa région
Cf. annexe 8

ACCÈS, SECOURS

La reconnaissance permettra aux participants d'avoir aussi ces renseignements
Cf. annexe 11

ORGANISATION DU GROUPE

Elle dépend du nombre d'adultes ayant reconnu des compétences des enfants
Cf. annexe 9
Cf. fiche 10 "Organiser une rencontre"

MÉTÉOROLOGIE

Se renseigner auprès des services météorologiques départementaux afin de décider de la conduite à tenir

CONVIVIALITÉ

Les organisateurs adultes / ou enfants y pensent
Cf. fiche 10 "Organiser une rencontre"

RÔLES SOCIAUX DES ENFANTS, DES ADULTES.

Ils dépendent de l'organisation de la rencontre et du nombre de participants
Cf. fiche 10 "Organiser une rencontre"

DÉMARCHE ADMINISTRATIVE

AVANT
PENDANT
APRÈS
Cf. annexe 9

Pourquoi une maquette de dossier? *(cf. annexe 1)*

- *Pour permettre à chaque association USEP, à chaque enseignant qui voudrait travailler sur les APPN et plus particulièrement sur la randonnée, de pouvoir créer un dossier dans un secteur et pour cela, de disposer d'un cadre pour éviter de tout avoir à construire.*
- *Pour n'être qu'un outil qui deviendra un instrument pour ceux qui se l'approprieront et qui bien sûr le réorganiseront à leur convenance. Il doit pouvoir être suffisamment lisible pour qu'une association puisse l'utiliser sans avoir besoin d'être tutorée.*
- *Pour servir de base de travail afin que les documents produits dans un même secteur géographique (au-moins au niveau départemental) aient une unité. Dans chaque dossier plusieurs randonnées sont proposées avec des niveaux de difficulté cotés de 1 à 3. La carte support permet de retrouver le tracé. Si nécessaire, des outils permettent de mieux comprendre la carte.*

Comment l'utiliser?

- *Il suffit de compléter les différentes pages avec les éléments élaborés dans votre site.*

Pour vous aider :

des outils sont proposés dans les fiches du classeur.
les fiches sont disponibles sur les sites USEP et IGN.

- *Des pages nouvelles peuvent être créées si nécessaire.*
- *Le contenu de ces pages peut être produit par des adultes pour les enfants mais il est bien sûr important que les enfants passent du statut de consommateurs à celui de créateurs et d'organisateurs de rencontres. Donc certaines tâches pourraient faire l'objet d'un apprentissage :*
Construire un topo, tracer un profil, schématiser un passage du parcours, utiliser et réaliser des transparents.

Ce tableau, une fois rempli, permet de comparer très rapidement les différents parcours à partir des renseignements essentiels.

(Pour personnaliser ce document, une fiche est à votre disposition en annexe 3).

Noms des randonnées	
Niveau de difficulté, Tendance générale N1, N2, N3.	N1, N2, N3 : le niveau de difficulté est fonction de la pénibilité et des difficultés techniques rencontrées. N1 : dénivelé entre 0 et 200 m (voire négative si l'altitude de départ est supérieure à celle de l'altitude d'arrivée). Aucune difficulté technique. Durée entre 1 h et 2 h. N2 : dénivelé entre 200 m et 400 m. Possibilité de quelques passages rendus difficiles à cause de la nature du sol. Durée entre 2 h et 4 h. N3 : dénivelé entre 400 m et 600 m. Possibilité de quelques difficultés techniques (passages rocheux par exemple). Durée entre 4 h et 6 h.
Durée	
Dénivelé	
Nature du sol	Se servir de la fiche outil 62 *"Nature du terrain et ses conséquences"*.
Points délicats (avec ou sans aide)	Préciser s'il y en a, les passages qui nécessitent une attention particulière
Guidage (topo, photos, cartes, balises,...)	Rappel des éléments qui sont dans le dossier pour aider à la pratique de la randonnée choisie.
Options possibles	Possibilités de variantes.
Éléments remarquables	Attirer l'attention sur le patrimoine culturel que la randonnée va permettre de découvrir.

1. Reconnaissance

Les participants à une rencontre en randonnée doivent participer à la reconnaissance. Dans le cas contraire, l'inscription à la rencontre est annulée.

Pourquoi reconnaître?
- Pour se rassurer.
- Pour connaître le parcours afin de pouvoir anticiper l'organisation du groupe d'enfants présents.
- Pour connaître les règles définies par les organisateurs.
- Pour pouvoir être plus nombreux à contribuer à la sécurité du dispositif.
- Pour engager les enfants dans un travail sur l'activité.

Qui doit participer à la reconnaissance ?
Les adultes présents le jour de la rencontre.

2. Évaluations

Pourquoi?
- Elles permettent de prendre conscience du niveau de sa pratique, et cela dans des registres différents (gestion de matériel, allure de marche, ...).

Comment?
- Elles sont proposées plusieurs fois pendant le cycle engagé.

3. Schémas

Pourquoi?
- Ils permettent de faire des choix sur le terrain.

Comment?
- Un croisement, un élément caractéristique est schématisé dans un carré.
- Il est important de décider d'une légende commune à tous les schémas.
- Ils se lisent du bas vers le haut et dans le sens de la marche.

4. Topo

Pourquoi?
- Pour permettre aux élèves, aux adultes d'avoir une représentation du site dans lequel se pratiquera l'activité.
- Pour donner la possibilité à des participants qui ne connaissent pas le site de pouvoir se contenter de suivre les renseignements donnés dans le topo.
- Pour se familiariser d'une part avec ce type d'écrit, afin de mieux comprendre les topos que l'on trouve dans de nombreuses productions, et pour devenir d'autre part les concepteurs de nouveaux topos sur le site ou ailleurs afin de les proposer à d'autres associations.

L'élaboration du topo prend en compte les données suivantes :
- Les angles à respecter (directions différentes, choix de chemins).
- Les distances.
- Les dénivelés.
- Les caractéristiques remarquables rencontrées.
- L'évaluation du temps.
- L'interprétation des courbes de niveau.

La relation carte-terrain. La carte est présente dans toutes les situations proposées (apprentissages ou évaluation).

5. Les transparents

Pourquoi?
Un outil pour faciliter la lecture de la carte sans la faire disparaître. On pourrait dire que le transparent aide à voir l'essentiel.
- Plusieurs transparents peuvent apporter des renseignements différents et ont l'avantage de pouvoir se superposer sur la carte.

L'enseignant a la possibilité de faire varier la situation proposée aux élèves tout en conservant la carte en fond.

6. Photo *"lecture de paysage"* *(cf. fiche outil 61)*

Pourquoi?
- Pour faire un lien de plus entre la carte et la réalité du terrain.
- Elle permet de souligner les caractéristiques importantes du paysage et donc de mieux le comprendre.

Elle permet de vérifier sur la carte que nous sommes sur le bon chemin.

7. Diplômes et brevets *(cf. annexes 6 et 7)*

Pourquoi?
Ces documents sont remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait.

Comment?
- Brevet

Un brevet est attribué par l'enseignant de la classe avant la rencontre pour attester de ce que l'enfant a fait en amont de la rencontre, l'autorisant à participer à un certain niveau de pratique et à assumer des tâches sociales lors de la rencontre.
- Diplôme

Un diplôme est attribué par les organisateurs de la rencontre à l'issue de cette rencontre, mentionnant :
1- "L'échelle" de la rencontre (Associations d'école, secteur, département).
2- Le lieu et la date.
3- Le niveau de pratique et les résultats obtenus (soit individuellement, par équipe ou par classe).
4- La ou les tâche(s) sociale(s) assumée(s).
5- Le respect du code du sportif USEP13 (*cf. site usep13.free.fr*).

Le diplôme est plus qu'une simple attestation de participation : il mentionne ce que l'enfant a effectivement fait au cours de la rencontre et ce pourquoi il s'est préparé.

Lorsqu'un enfant n'a pas respecté ses engagements lors de la rencontre, cela est mentionné sur le diplôme qui lui est remis, ou bien le diplôme ne lui est pas remis.

La qualité de présentation du diplôme (et du brevet) remis à l'enfant en fait une véritable récompense.

Les diplômes attribués aux enfants licenciés USEP sont utilisés pour renseigner le "passeport USEP" et servir de lien avec leur future activité à l'UNSS.

À compléter avec les élèves au fil des randonnées (R1, R2, R3...)

			R1	R2	R3	R4	R5
SAC DE L'ADULTE CEINTURE RÉGLABLE, BRETELLES RÉGLABLES, POCHES LATÉRALES.	**Pour soigner** *Cf. textes ministère de l'Éducation Nationale .*						
	Pour se rassurer et être rassurant	Lampe de poche					
		Couteau					
		Téléphone portable					
	Pour se nourrir	Nourriture énergétique					
		Eau (gourdes)					
		Repas					
	Pour communiquer	N° de secours					
		N° des familles					
	Pour travailler	Boussole					
		Carte					
		Transparents					
		Appareil photo					
	Pour marcher	Chaussures de marche ayant déjà servi					
	Pour se couvrir (Vêtements confortables) *Cf. météo*	Casquette					
		Coupe-vent					
	Pour respecter l'environnement et être autonome	Sacs plastiques					
		Mouchoirs en papier					
SAC DE L'ÉLÈVE BRETELLES RÉGLABLES, POCHES LATÉRALES.	**Pour se nourrir**	Nourriture énergétique					
		Eau (gourdes)					
		Repas					
		Goûter					
	Pour travailler	Carte					

Nom : _____ Prénom : _____

Date : _____ Lieu : _____ connu / inconnu

	A à B		C à D	
J'AI MARCHÉ	**OUI**	**NON**	**OUI**	**NON**
Dans un groupe				
Devant le groupe				
Derrière le groupe				
Régulièrement				
En m'arrêtant souvent				
Difficilement				
JE PENSE ÊTRE UN :				
Marcheur "lent"				
Marcheur "moyen"				
Marcheur "rapide"				

Carte au 1 : 25 000

Entre A et B

Distance : _____ *km*

Dénivelé : _____ *m*

Temps : _____ *h*

Entre C et D

Distance : _____ *km*

Dénivelé : _____ *m*

Temps : _____ *h*

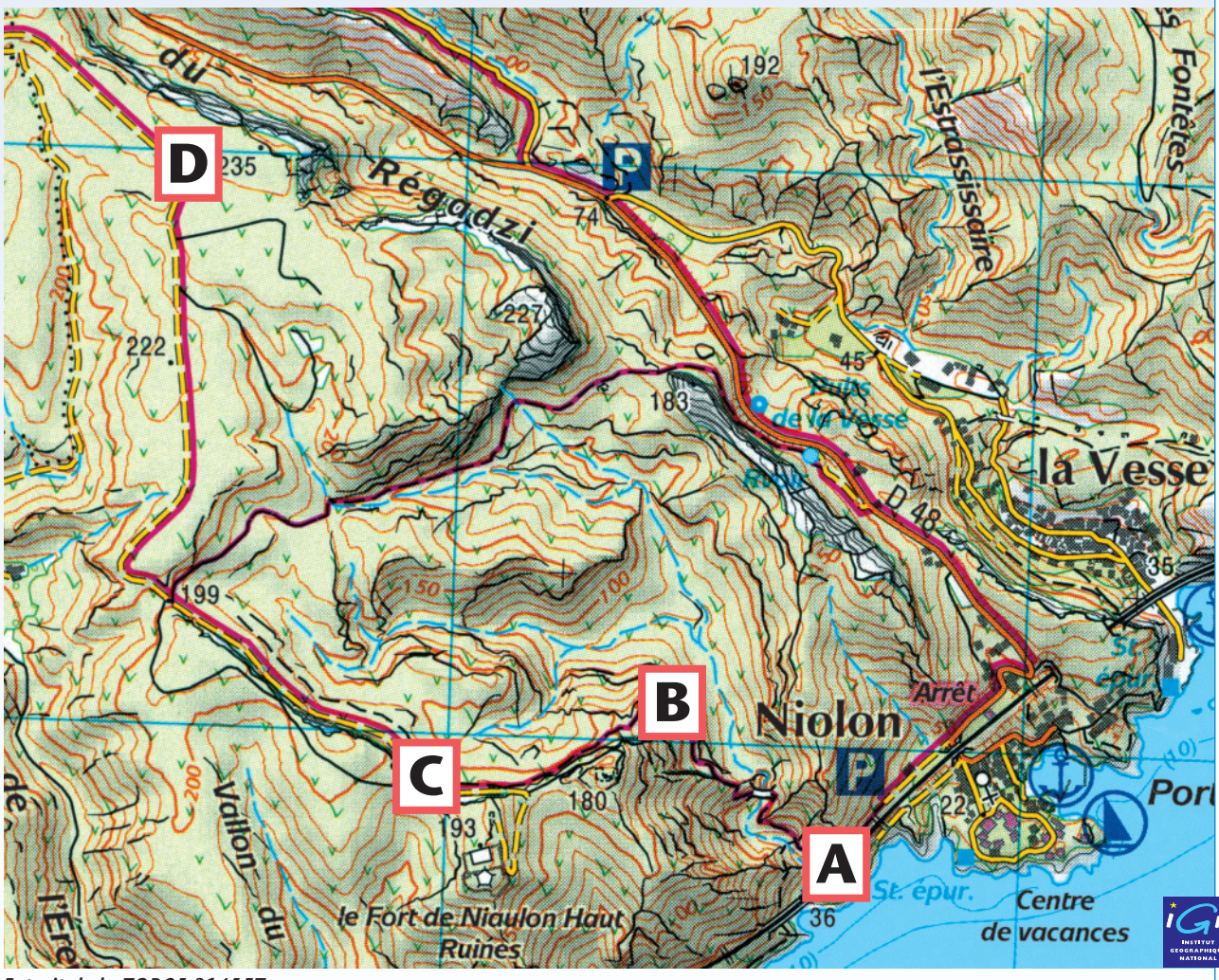
Pour la randonnée complète

Distance : _____ *km*

Temps : _____ *h*

Allure moyenne : _____ *km/h*

Retrace sur la carte le parcours que tu as suivi



Extrait de la TOP 25 3145 ET

Nom : _____ Prénom : _____

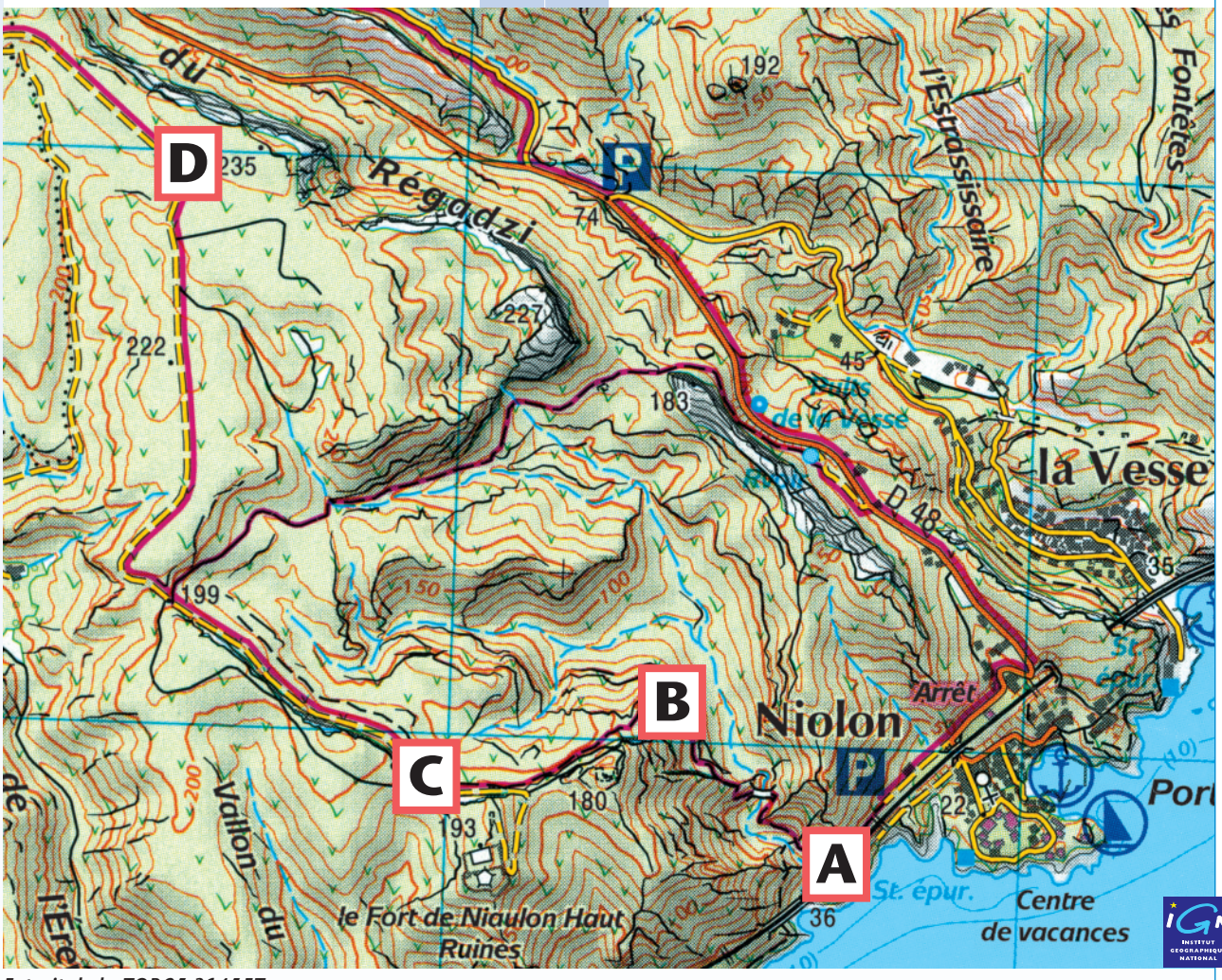
Date : _____ Lieu : _____ connu / inconnu

PRENDRE DES INFORMATIONS SUR L'ENVIRONNEMENT		
QU'AI-JE VU? ENTENDU? SENTI?		
ÉLÉMENTS NATURELS	**OUI**	**NON**
Des animaux		
...		
ÉLÉMENTS CONSTRUITS		
Ponts		
Barrages		
Maisons		
...		

AIDER, SE FAIRE AIDER. UTILISER DES OUTILS DE GUIDAGE	OUI	NON
J'ai décidé seul(e) des directions à prendre?		
Je me suis aidé(e) de la carte?		
Je me suis aidé(e) d'autres outils?		
Je me suis trompé(e)?		
J'ai eu besoin d'un guide (adulte ou non)?		
J'ai guidé un groupe?		
J'ai renseigné un groupe?		

Carte au 1 : 25 000

Entre A et B	Entre C et D
Distance : _____ *km*	Distance : _____ *km*
Dénivelé : _____ *m*	Dénivelé : _____ *m*
Temps : _____ *h*	Temps : _____ *h*



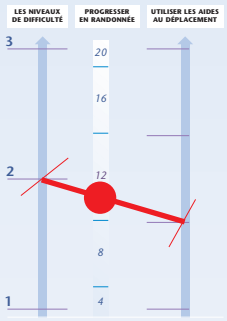
Extrait de la TOP25 3145ET

"Je progresse dans la difficulté de la randonnée et dans la gestion des aides au déplacement"

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	PROGRESSER EN RANDONNÉE	UTILISER LES AIDES AU DÉPLACEMENT
3	20	*Je me situe en mettant en relation le terrain, son balisage et la carte*
	16	
		Je me situe en mettant en relation le terrain, son balisage et ses représentations matérielles : photos, dessins, schémas, transparents
2	12	
		J'utilise le balisage
	8	
1	4	*Je me contente de suivre un guide*

Mode d'emploi

En mettant en relation les niveaux de difficulté et les aides au déplacement avec une règle, tu liras ta performance sur l'axe central.



Paramètres du site

Ils dépendent de :

La pénibilité : distance, durée, charge, dénivelé.

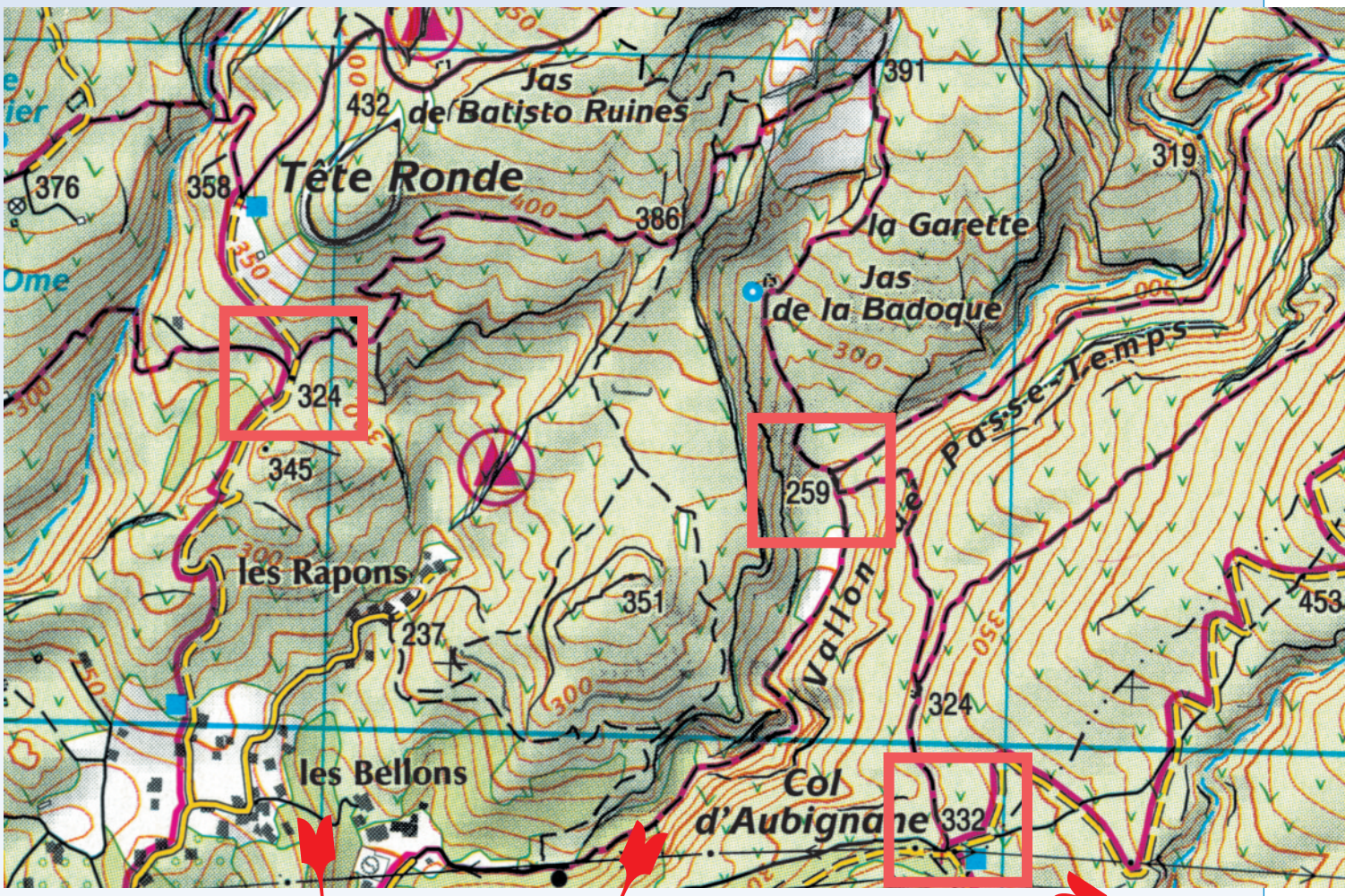
La technicité : nature du terrain.

Mais aussi des conditions météorologiques.

Pour progresser, on peut participer à une randonnée de *difficulté supérieure* ou être capable d'utiliser, si besoin est, à l'occasion d'une randonnée d'un niveau donné, des *informations d'un niveau supérieur* de conceptualisation

Je vais sur le terrain

1. Je prends une photo de chaque lieu entouré
2. Je colle la photo au bon endroit
3. J'indique le chemin à suivre sur la photo

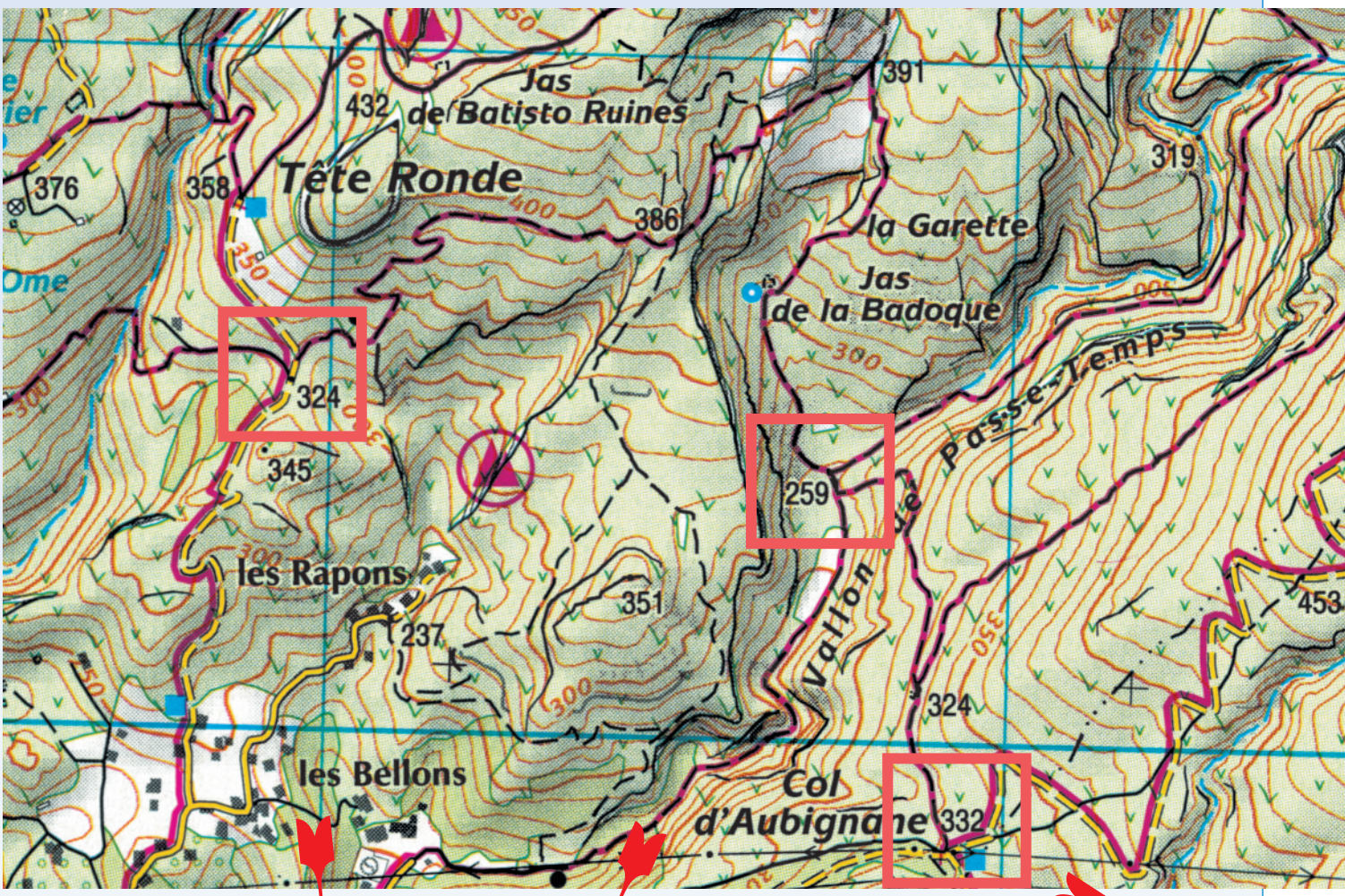


Extrait de la TOP 25 3245 ET

Photo 1	Photo 2	Photo 3

Je vais sur le terrain

1. Je vais sur le terrain pour voir les lieux entourés.
2. Je fais le schéma d'après ce que je vois.
3. Je décide d'une légende.



Extrait de la TOP 25 3245 ET

Schéma 1

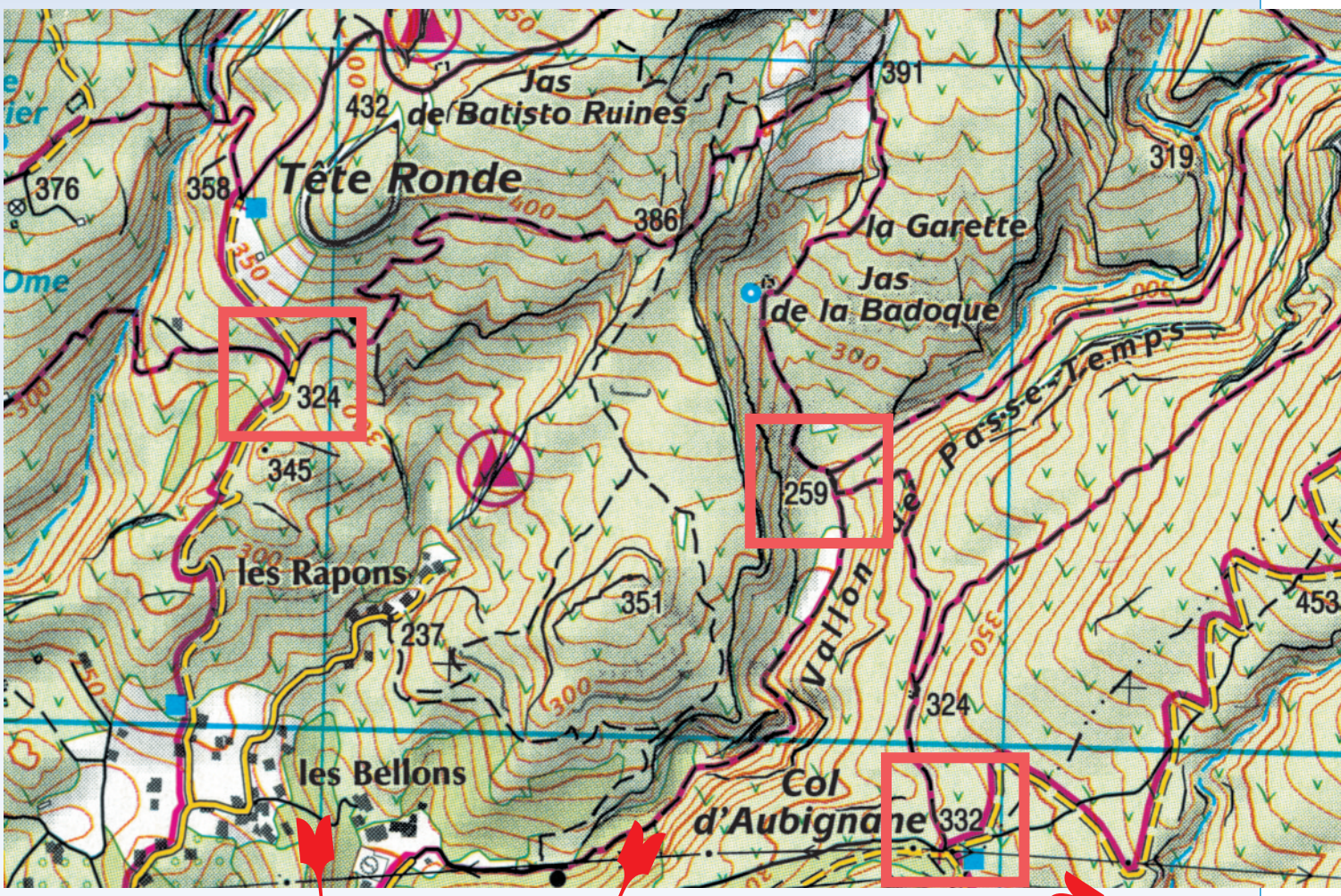
Schéma 2

Schéma 3

Je travaille à partir de la carte

1. Je fais le schéma d'après la carte dans le sens de la marche.
2. Je donne mon schéma à une autre équipe.
3. L'autre équipe fait le parcours d'après les schémas et en vérifie la justesse.
4. Je choisis et j'utilise quelques éléments de la légende de la carte IGN.

Extrait de la TOP 25 3245 ET



Extrait de la TOP 25 3245 ET

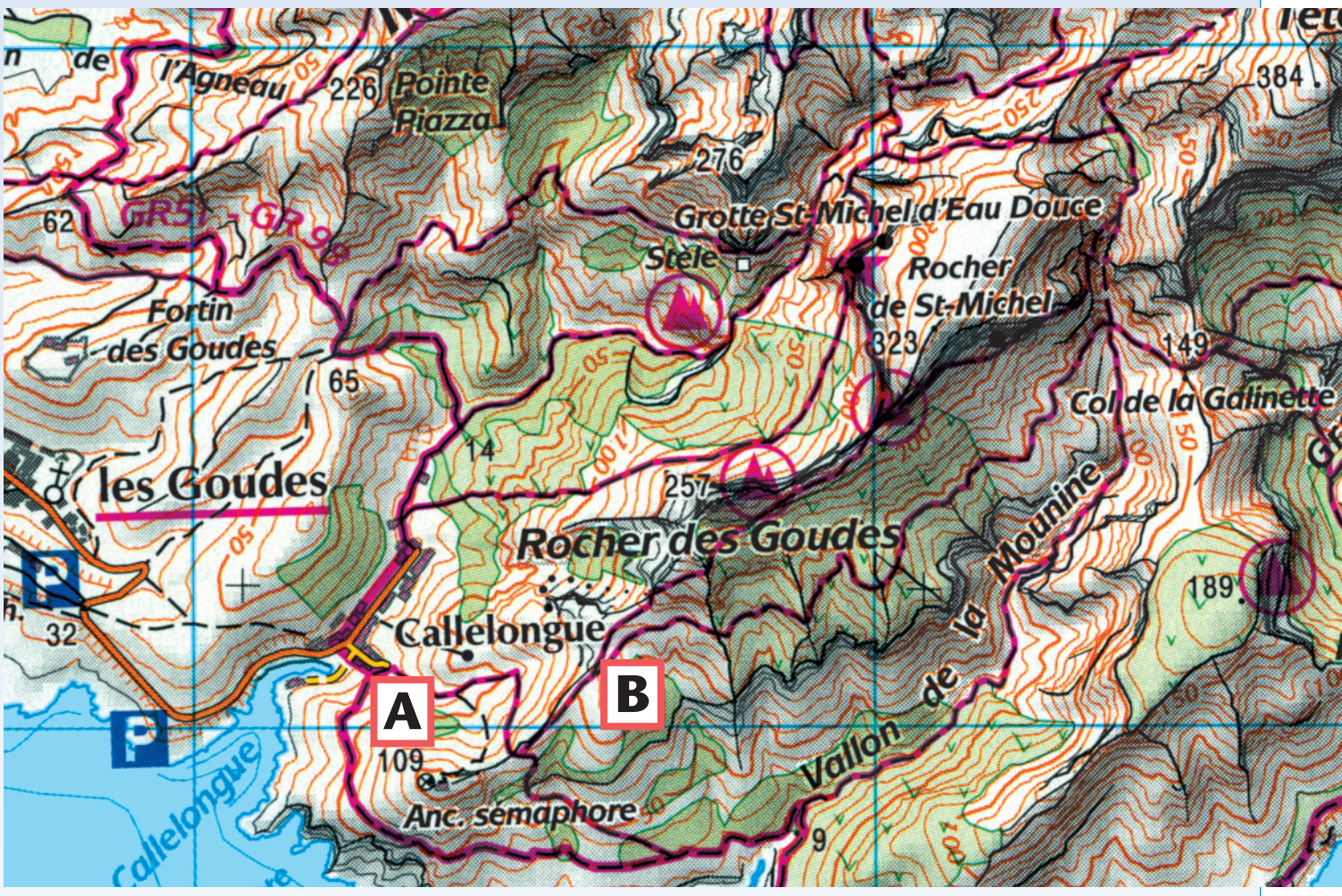
Schéma 1

Schéma 2

Schéma 3

Je vais sur le terrain

1. Je fais la randonnée.
2. À mon retour, j'écris le topo qui décrit une partie du parcours.
3. Je propose mon écrit à d'autres qui le valideront en le testant.

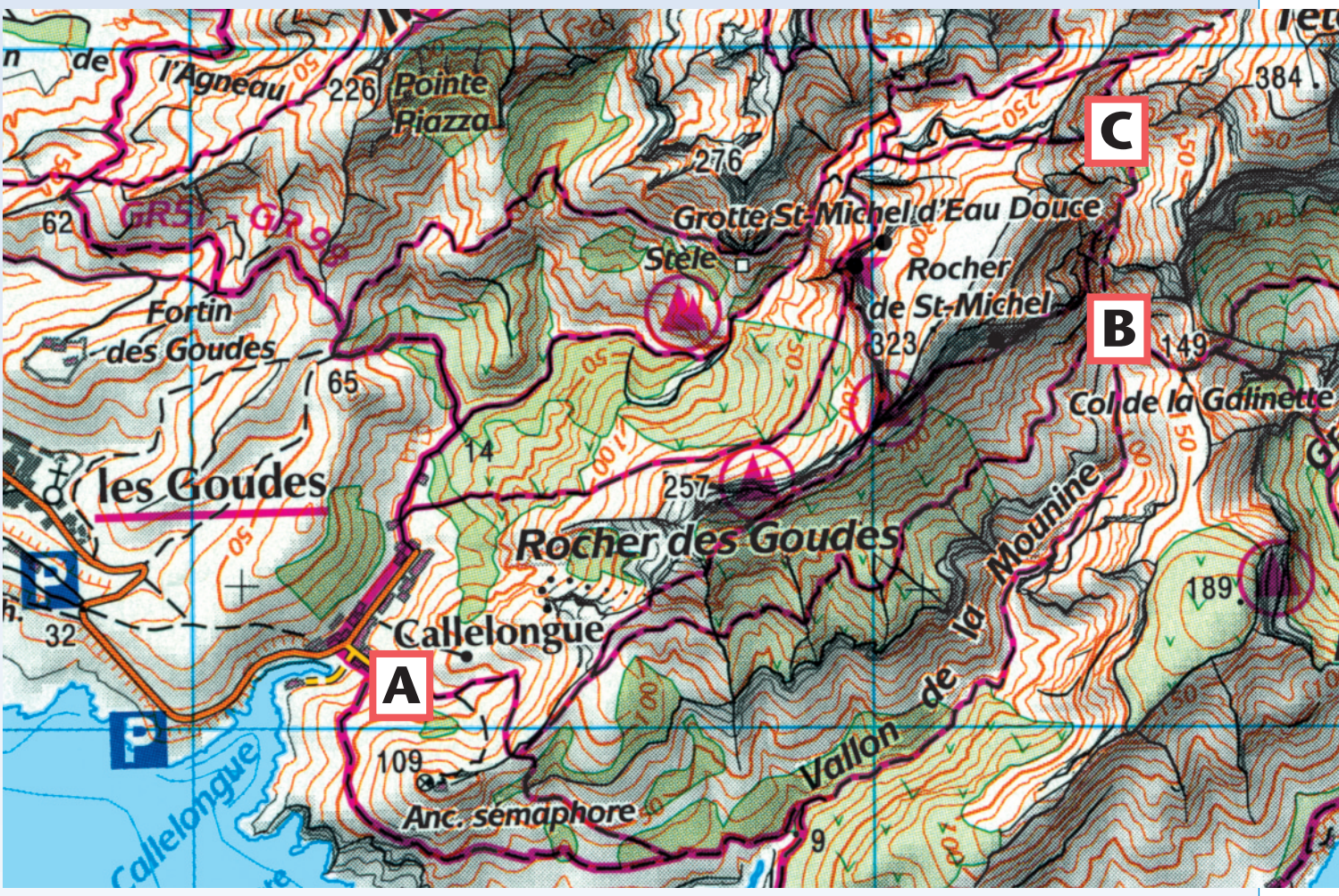


Extrait de la carte PLEIN AIR "Les Calanques"

Entre A à B : _____

Je travaille sur la carte et je vais sur le terrain

1. J'utilise la carte et sa légende pour répondre aux questions.
2. Je vais sur le terrain pour compléter ce que j'ai écrit.



Extrait de la carte PLEIN AIR "Les Calanques"

Échelle de la carte

De A à B

Sur la carte : _____ cm

Sur le terrain : _____ km

De B à C

Sur la carte : _____ cm

Sur le terrain : _____ km

Temps :

Je marche à 4 km/h.

Je vais mettre _____ h

Caractéristique(s) rencontrée(s)

Légende : _____

Nature du sol : _____

_____ A

Quelle direction prendre?

_____

_____

_____ B

Je dois passer par :

_____

_____

_____

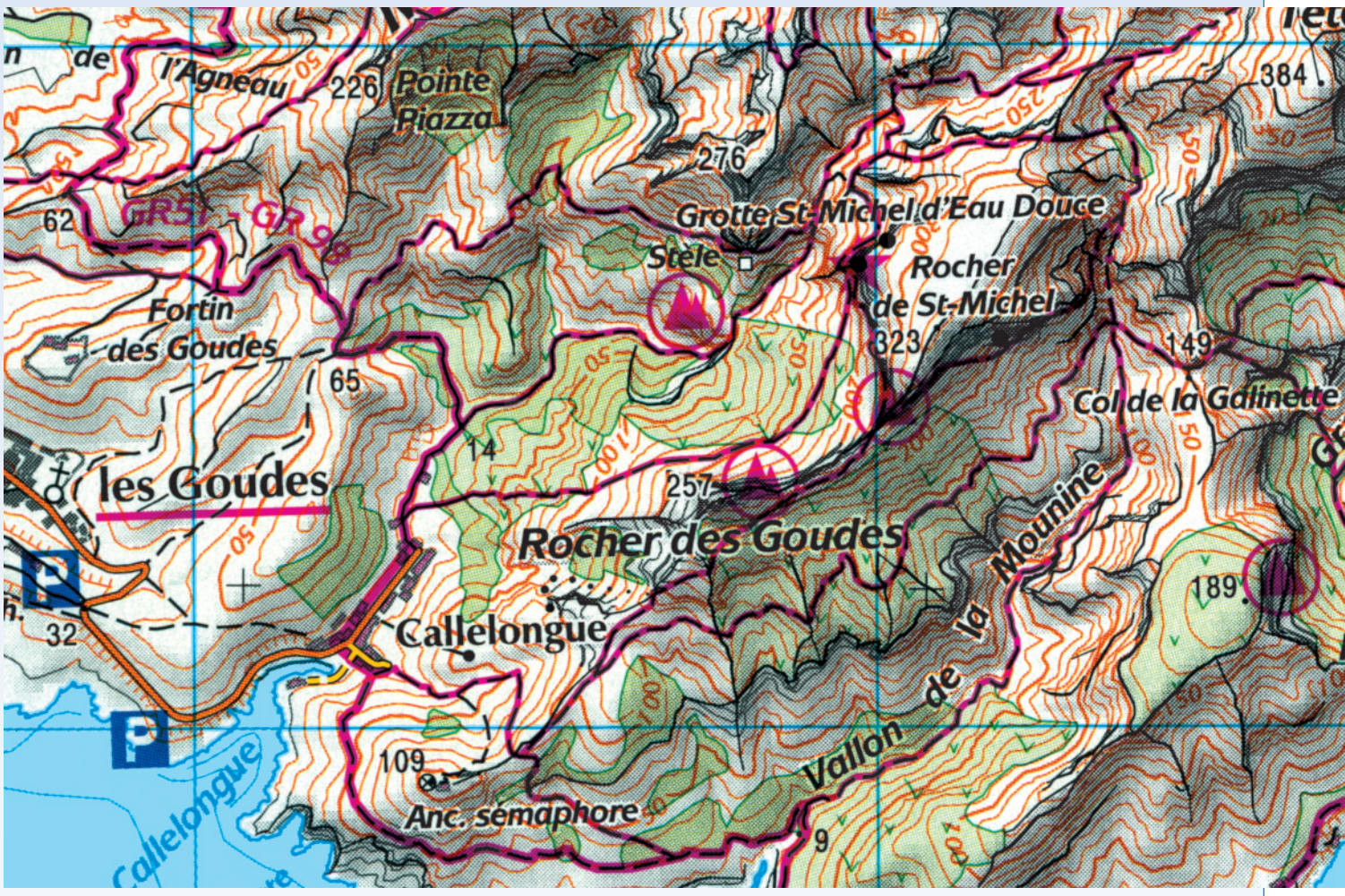
_____

_____

_____ C

Je travaille sur la carte et je vais sur le terrain

1. J'utilise la carte et sa légende pour écrire le topo de la randonnée proposée.
2. Je vais sur le terrain pour compléter ce que j'ai écrit.



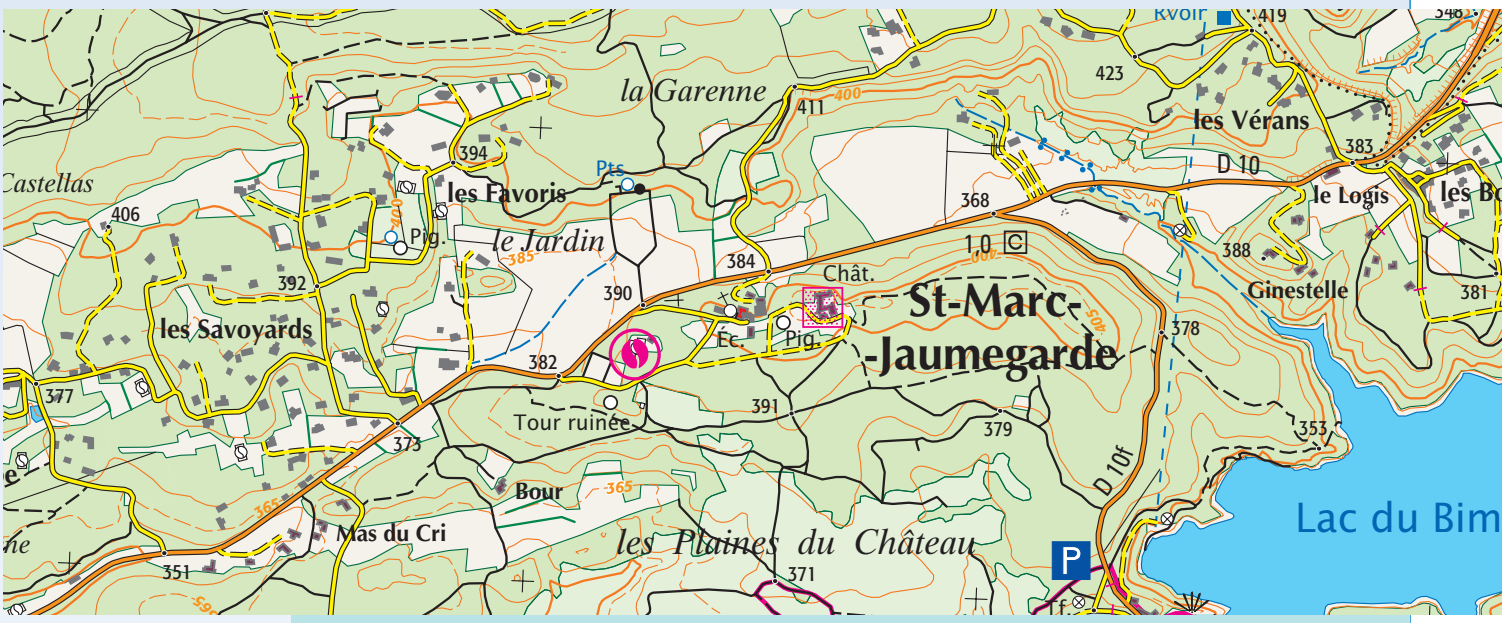
Extrait de la carte PLEIN AIR "Les Calanques"

(cf. fiche outil "Comment fabriquer et utiliser des transparents)

J'ai une carte d'un lieu que je connais avec un transparent sur lequel est tracé le parcours à suivre

1. Je vais sur le terrain avec la carte et le transparent posé dessus.

2. Je choisis de noter certains éléments remarquables que je vois du sentier sur lequel je suis. Ces éléments pourront aider d'autres randonneurs à se repérer.



Extrait de la TOP25 3244ET

3 (ou plus) types de transparents sont à réaliser

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :
écritoire, transparent (une pochette plastique peut convenir), feutre spécial.

TRANSPARENT 1
Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **la présence de l'homme actuelle ou passée.**

TRANSPARENT 2
Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **l'hydrographie.**

TRANSPARENT 3
Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **le relief.**

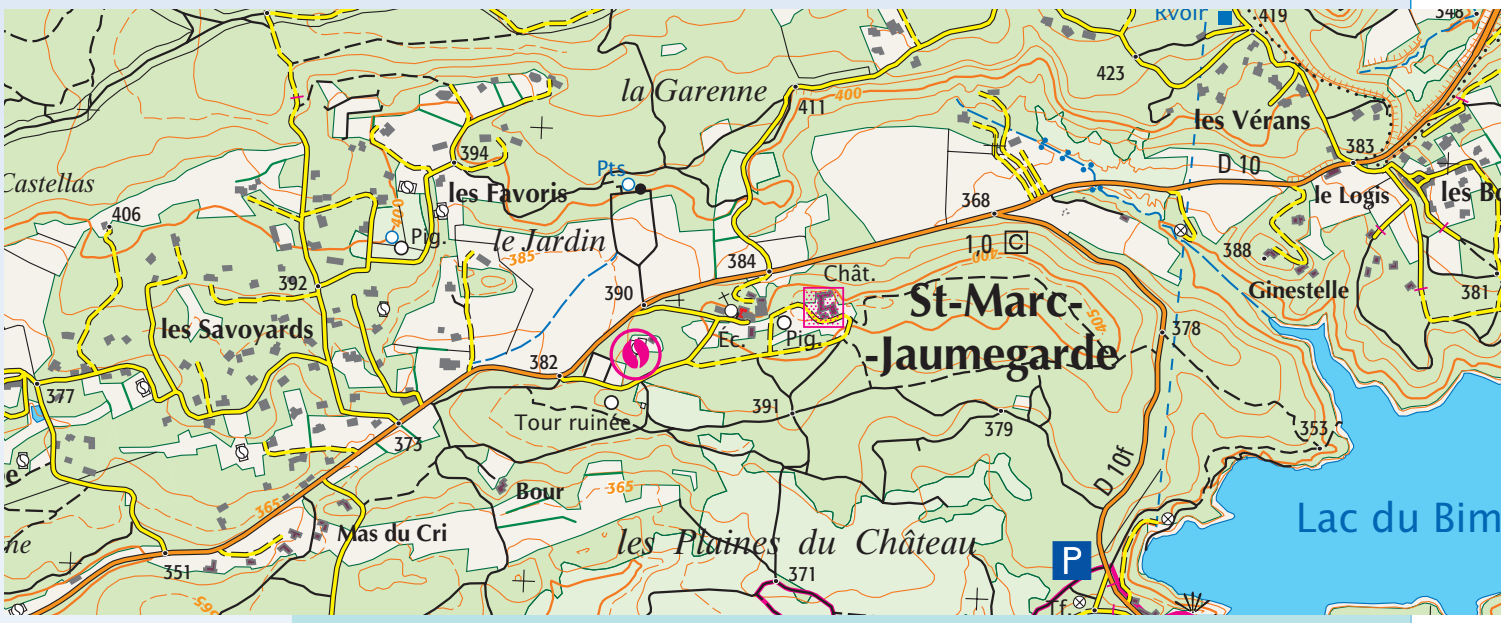
VÉRIFICATION SUR LA CARTE. RETOUR SUR LE TERRAIN
Les transparents sont échangés entre les groupes pour être testés dans le but d'être validés et d'avoir une place dans le dossier randonnée.

(cf. fiche outil "Comment fabriquer et utiliser des transparents)

J'ai une carte d'un lieu que je ne connais pas avec un transparent sur lequel est tracé le parcours à suivre

1. Je vais sur le terrain avec la carte et le transparent posé dessus.

2. Je choisis de noter certains éléments remarquables que je vois du sentier sur lequel je suis. Ces éléments pourront aider d'autres randonneurs à se repérer.



Extrait de la TOP25 3244ET

3 (ou plus) types de transparents sont à réaliser

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :
écritoire, transparent (une pochette plastique peut convenir), feutre spécial.

TRANSPARENT 1
Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **la présence de l'homme actuelle ou passée.**

TRANSPARENT 2
Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **l'hydrographie.**

TRANSPARENT 3
Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **le relief.**

VÉRIFICATION SUR LA CARTE. RETOUR SUR LE TERRAIN
Les transparents sont échangés entre les groupes pour être testés dans le but d'être validés et d'avoir une place dans le dossier randonnée.

Utiliser & construire des transparents

SITUATION D'APPRENTISSAGE

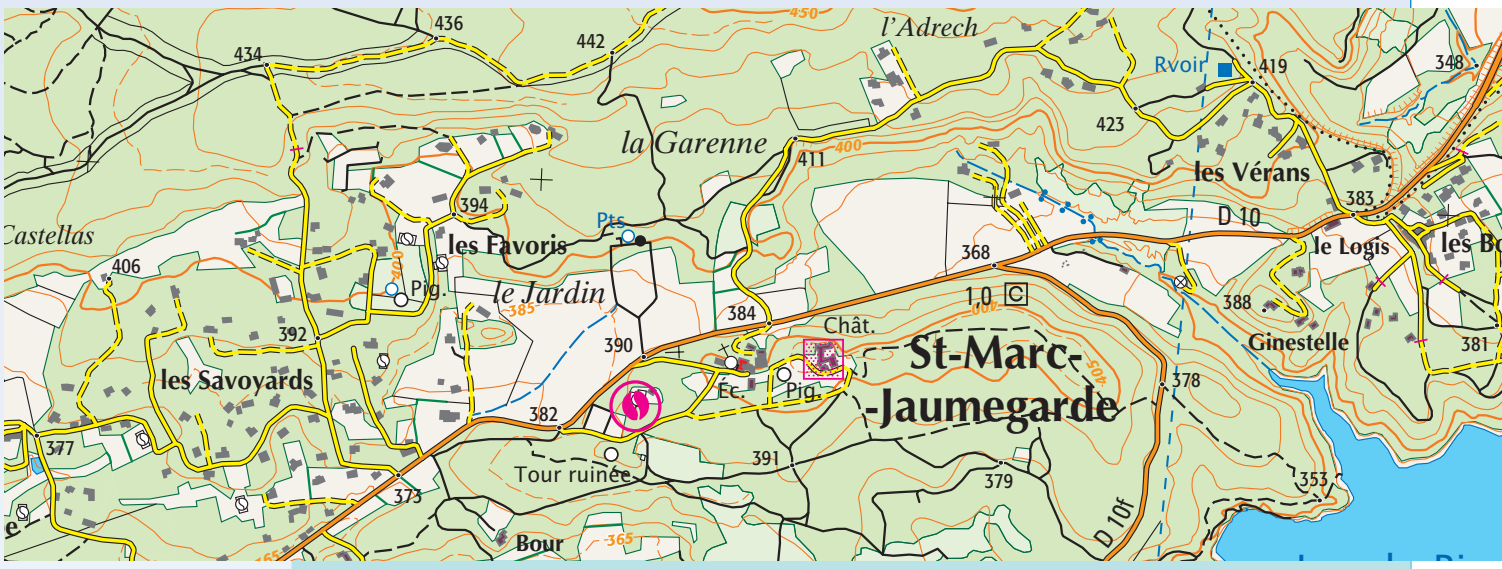
(Niveau 3)

(cf. fiche outil "Comment fabriquer et utiliser des transparents)

J'ai une carte d'un lieu que je ne connais pas avec un transparent sur lequel je trace le parcours à suivre

1. Je travaille sur la carte avec le transparent posé dessus.

2. Je choisis de noter certains éléments remarquables que je pense voir du sentier sur lequel je serai. Ces éléments pourront aider d'autres randonneurs à se repérer. J'utilise certains symboles de la légende de la carte.



Extrait de la TOP 25 3244 ET

3 (ou plus) types de transparents sont à réaliser

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :
écritoire, transparent (une pochette plastique peut convenir), feutre spécial.

TRANSPARENT 1

Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **la présence de l'homme actuelle ou passée.**

TRANSPARENT 2

Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **l'hydrographie.**

TRANSPARENT 3

Marquer les éléments qui se voient du parcours et qui ont un rapport avec **le relief.**

DÉPLACEMENT SUR LE TERRAIN POUR VÉRIFIER

Les transparents sont échangés entre les groupes pour être testés dans le but d'être validés et d'avoir une place dans le dossier randonnée.

ACTIVITÉS D'ORIENTATION

Les photographes

(Niveau 1)

DISPOSITIF

LIEU : stade, parc, village.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées.

AU DÉPART :
un plan simplifié du site avec localisation des 4 balises, un tableau des symboles à compléter et un jeu de 4 photos numérotées.

Par équipe de 3 !

Niveau 1 : *Retrouver les éléments photographiés et les localiser sur le plan simplifié. Associer à chaque photo le symbole trouvé.*

BUT POUR L'ENFANT :
Se situer sur le plan.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de parcours réussis.

DISPOSITIF

(Niveau 2)

AU DÉPART : plan avec la situation des 12 photos.

Niveau 2 : *Partir avec un jeu de 4 photos, trouver les éléments photographiés et les localiser sur le plan simplifié. Associer à chaque photo le symbole trouvé.*

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de photos correctement situées et nombre de symboles corrects.

(Niveau 3)

AU DÉPART : plan vierge.

Niveau 3 : *Partir avec un jeu de 4 photos, trouver les éléments photographiés et les localiser sur le plan vierge. Dans chaque rond, marquer le numéro de la photo.*

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de photos correctement situées.

DISPOSITIF

LIEU : école, camping, square.

SUR LE TERRAIN :
symboles ou messages placés aux endroits ou les photos ont été prises.

AU DÉPART : un ou plusieurs jeux de photos.

Par équipe de 2 à 3 :

Chaque équipe, à partir d'une photo, retrouve le lieu et note le symbole.

BUT POUR L'ENFANT :
- Décoder une image.
- Amasser des indices permettant de réaliser une tâche.

CONSIGNES :
À partir de la photo, tu trouves ce qu'elle représente, tu vas à cet endroit et tu en notes le symbole.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de symboles retrouvés.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
Passer du plan au volume.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
Identifier correctement les indices de la photo.

DISPOSITIF

LIEU : parc clos urbain.

AU DÉPART :
chaque équipe part avec un jeu de 6 photos et un plan simplifié du lieu sur lequel sont notés les numéros et les places des balises.

Par équipe de 2 !

6 photos, 1 plan simplifié par équipe avec la place des balises.

BUT POUR L'ENFANT :
Faire le choix entre deux démarches pour atteindre la balise : partir de la carte ou partir de la photo.

CONSIGNES :
- Trouver les balises grâce aux photos ou grâce au plan.
- Arrivés à l'endroit indiqué, remplir le tableau en indiquant, en face de la lettre de la photo, le numéro de la balise et le symbole trouvé.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de balises trouvées et correctement situées.

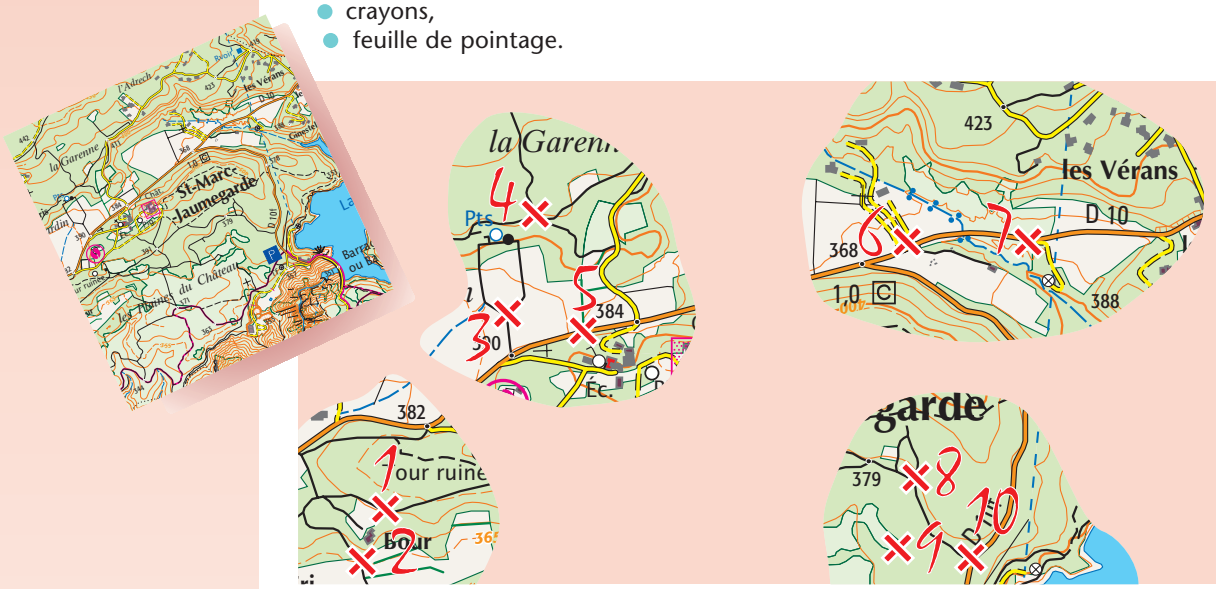
PHOTO	NUMÉRO DE BALISE	SYMBOLE TROUVÉ
(Exemple) A	**4**	☺
B		
C		
D		
E		
F		
G		

DISPOSITIF

LIEU : espace élargi (forêt...).

SUR LE TERRAIN : 10 balises ou plus numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :
- une carte IGN (1 : 25 000) sur laquelle sont localisées les balises à trouver,
- crayons,
- feuille de pointage.



Par équipe de 3 !

1 carte incomplète, à compléter à partir de la carte IGN affichée ;
1 crayon ; 1 feuille de pointage avec l'ordre des balises à trouver ;
1 support rigide.

BUT POUR L'ENFANT :
Construire la carte pour connaître son parcours.

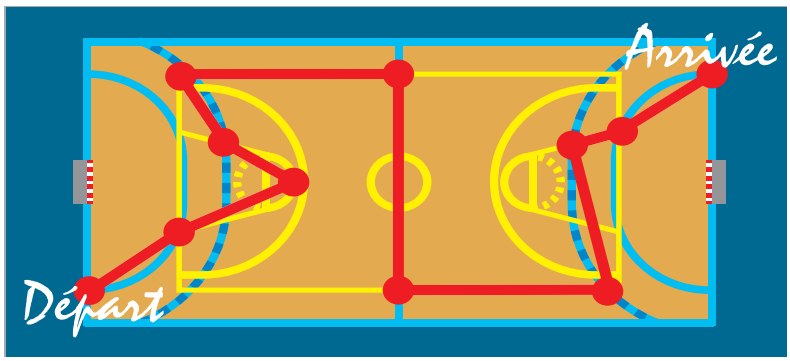
CONSIGNES
- Tu reproduis sur ta carte tous les indices qui te seront nécessaires pour retrouver les balises (à partir de la carte IGN) : chemins, localisation des balises...
- Tu suis le parcours imposé (ordre des balises).
- Tu poinçonnes le maximum de balises.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de cases correctement poinçonnées sur la feuille de pointage.

CONTRAINTES
- Rester en équipes.
- Temps limité.

DISPOSITIF

LIEU : tracé de gymnase, plateau, cour.



Par équipe de 2 !

plots, briques, bancs.

BUT POUR L'ENFANT :
Aller d'une base à l'autre en choisissant son trajet ou en suivant un itinéraire proposé par un autre.

CONSIGNES :
Le premier effectue un parcours en suivant les lignes, le second mémorise et refait le même parcours lorsque le premier est arrivé.

CONTRAINTES SUPPLÉMENTAIRES :
- Je rejoins l'arrivée en passant par les lignes jaunes (courbes...) ou
- je rejoins l'arrivée sans passer 2 fois au même endroit ou
- je rejoins l'arrivée en suivant les lignes libres (les lignes avec objets ne pouvant être utilisées).

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Rejoindre l'arrivée.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Aller d'un point à un autre en suivant un itinéraire en continu ou en discontinu (objets placés sur les lignes).
- Prendre des informations dans l'espace proche, éloigné.
- Réaliser un déplacement codé.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Repérer des indices et les suivre.
- Repérer des obstacles et les éviter.
- Programmer son itinéraire / Anticiper.

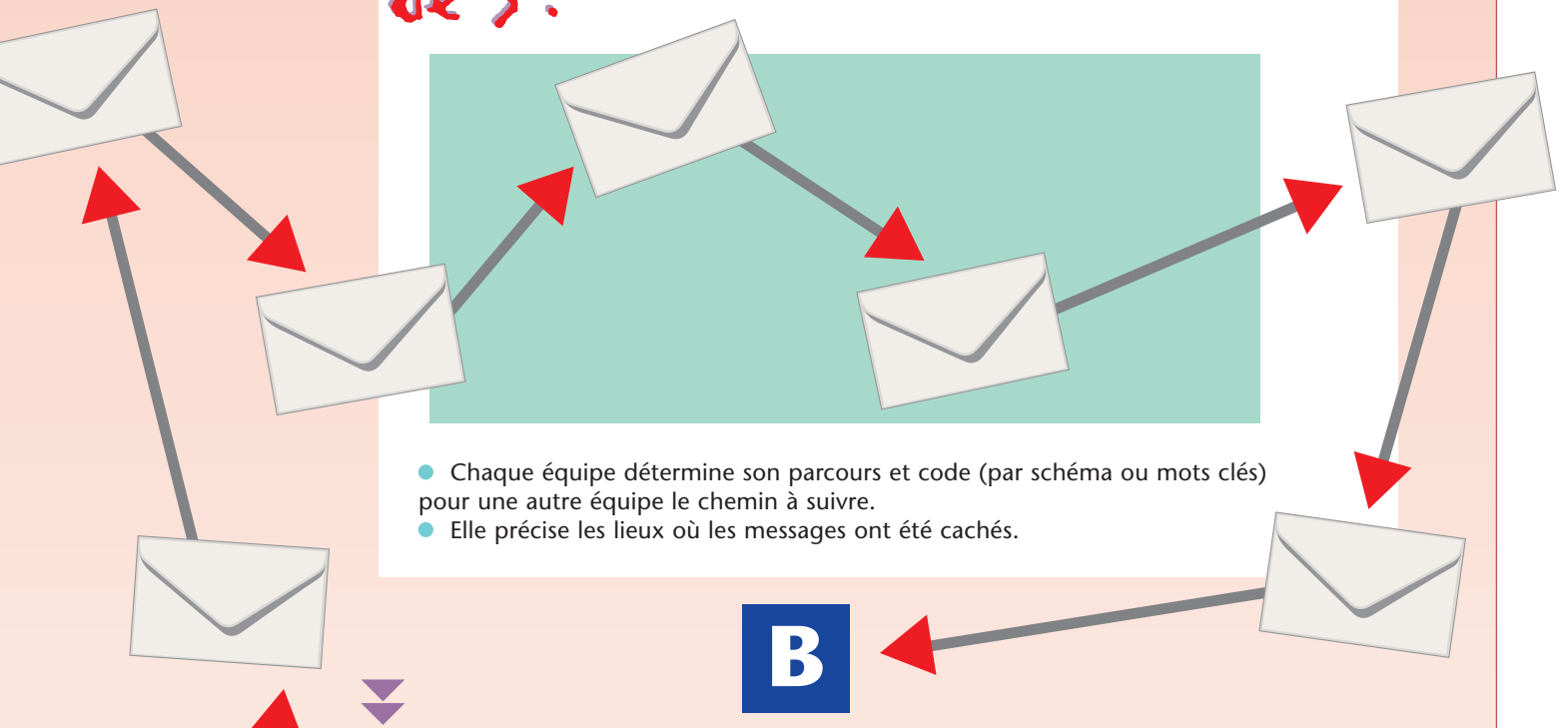
VARIANTES :
- Aller et revenir par le même chemin.
- L'un guide l'autre (à droite, à gauche...).
- Se situer à tout moment.

DISPOSITIF

LIEU : école, quartier, parc.

Par équipe de 3 :

1 point de départ et 1 point d'arrivée, 1 crayon, 1 feuille de papier, 1 support rigide, 1 enveloppe contenant différents messages.



- Chaque équipe détermine son parcours et code (par schéma ou mots clés) pour une autre équipe le chemin à suivre.
- Elle précise les lieux où les messages ont été cachés.

BUT POUR L'ENFANT :
Choisir les éléments déterminants dans un paysage pour guider lors d'un déplacement.

CONSIGNES :
- Tu fais un parcours le long duquel tu places les différents messages.
- À la fin du parcours, tu échanges tes notes avec une autre équipe.
- Tu essaies de refaire le parcours en retrouvant les messages.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de messages récupérés.

BILAN ORAL :
Difficultés rencontrées, pertinence des indices, comparaisons des transcriptions.

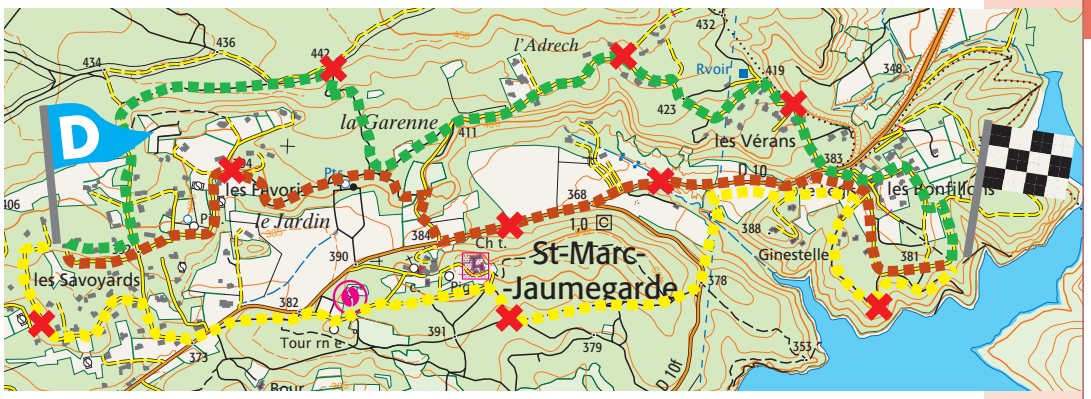
CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Construire un trajet.
- Coder un parcours et le faire réaliser.
- Relever des indices pertinents pour construire son itinéraire.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Prendre puis donner des informations claires.
- Décoder un parcours et le réaliser.
- Établir un document facilement lisible par un camarade.

DISPOSITIF

LIEU : parc clos.

AU DÉPART :
carte IGN avec points de départ et d'arrivée et des points de passage obligatoire.



L'ANIMATEUR USEP fixe le départ et l'arrivée avec des points de passage obligatoire.

Par équipe de 2 !

1 carte IGN avec les points de départ, d'arrivée et les passages obligatoires ; 1 feuille blanche, 1 crayon, 1 support rigide.

BUT POUR L'ENFANT :
Relever sur la carte, les éléments de repérage d'un parcours.

CONSIGNES :
- Tu détermines, sur la carte, le parcours en notant le chemin à suivre avec les éléments caractéristiques (château d'eau, borne, rivière, carrefour, virage à droite...).
- Tu vérifies en effectuant le parcours.
- Tu échanges ton travail avec une autre équipe et tu réalises l'autre parcours avec les indications données par l'équipe qui a préparé.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
- Parcours réussi.
- Temps mis pour le réaliser.

BILAN ORAL :
- Difficultés rencontrées.
- Modifications à apporter.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Construire un trajet.
- Coder un parcours et le faire réaliser
- Relever toutes les informations indispensables d'une carte IGN pour construire un parcours.

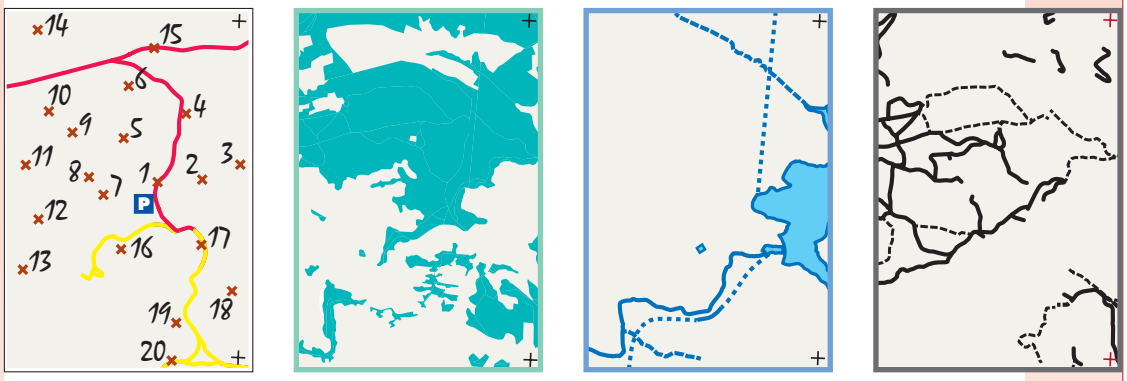
CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Prendre puis donner des informations claires.
- Décoder un parcours et le réaliser.
- Lire la légende d'une carte IGN.

DISPOSITIF

LIEU : espace élargi (forêt...).

SUR LE TERRAIN : 20 balises numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :
- une carte "mère" (carte IGN au 1 : 25 000) sur laquelle est localisé l'ensemble des balises,
- 3 parcours différents selon la localisation des balises (un sur les chemins ; un proche d'un cours d'eau ; un dans la végétation),
- des transparents reprenant un élément caractéristique de la carte IGN (chemins ; cours d'eau ; végétation ; courbes de niveau),
- une carte très simplifiée avec un axe routier et la localisation de l'ensemble des balises.



Par équipe de 3 à 5 :

1 carte simplifiée, 2 transparents au choix,
1 feuille de pointage pour les balises, 1 support rigide.

BUT POUR L'ENFANT :
Poinçonner le maximum de cases de la feuille de pointage.

CONSIGNES :
- Tu choisis le parcours que tu veux réaliser.
- Tu choisis à l'aide de la carte IGN, les deux transparents qui te permettront de localiser les balises de ton parcours.
- Tu disposes d'une heure pour retrouver toutes les balises de ton parcours.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de balises retrouvées.

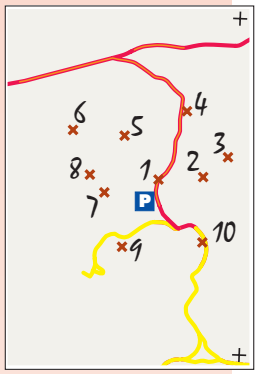
CONTRAINTES :
- Rester en équipes.
- Respecter l'heure de fin de jeu.
- Poinçonner uniquement les balises qu'on peut localiser avec les transparents choisis.

DISPOSITIF

LIEU : espace élargi (forêt...).

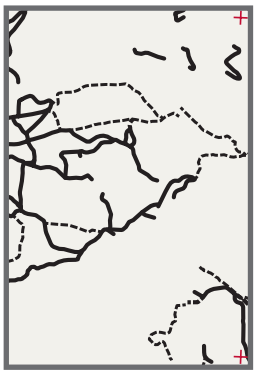
SUR LE TERRAIN : 10 balises numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :
- une carte "mère" (carte IGN au 1 : 25 000) sur laquelle est localisé l'ensemble des balises,
- une carte minimum (un axe routier avec l'ensemble des balises),
- des transparents reprenant un élément caractéristique de la carte IGN (chemins ; cours d'eau ; végétation ; courbes de niveau).

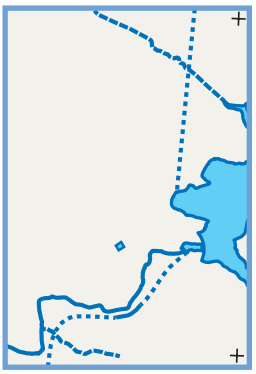


CARTE SIMPLIFIÉE

CHEMINS



COURS D'EAU



VÉGÉTATION

COURBES DE NIVEAU

TRANSPARENTS

Par équipe de 3 !

1 carte minimum, 2 transparents au choix,
1 feuille de pointage pour les balises, 1 support rigide.

BUT POUR L'ENFANT :
Retrouver l'ensemble des balises.

CONSIGNE 1
- Tu as deux minutes pour choisir à partir de la carte mère les deux transparents qui te permettront de trouver un maximum de balises.
- Tu as une heure pour faire ton parcours et poinçonner les balises trouvées.

ÉVALUATION 1
- Validation des balises trouvées.
- Que te manquerait-il pour pouvoir trouver les autres balises?

CONSIGNE 2
- Tu échanges un de tes transparents pour pouvoir trouver les autres balises.
- Tu as trente minutes pour poinçonner les balises manquantes.

ÉVALUATION 2
L'ensemble des balises a été trouvé.

CONTRAINTES
- Respecter le temps donné.
- Rester en équipes.

DISPOSITIF

LIEU : espace élargi (forêt...).

SUR LE TERRAIN : 10 balises au plus, numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :
- une carte simplifiée (un axe routier avec l'ensemble des balises),
- un transparent avec tous les chemins,
- un transparent avec les routes.

Par équipe de 3 !

1 carte simplifiée, 1 transparent route, 1 transparent chemins, 1 feuille de route avec l'ordre des balises à trouver, 1 support rigide. Chaque groupe d'enfants a un parcours à suivre différent.

BUT POUR L'ENFANT :
Poinçonner toutes les balises de son parcours.

CONSIGNES :
- Tu suis précisément les chemins tracés sur les transparents pour trouver dans l'ordre les balises.
- A chaque fois que tu rencontres une balise, tu poinçonnes la feuille de pointage.
- Tu as 1h30 pour trouver l'ensemble des balises de ton parcours.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
Nombre de balises poinçonnées.

BILAN ORAL :
Raisons supposées du résultat.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Décoder et suivre un itinéraire.
- Mettre en relation carte et terrain.

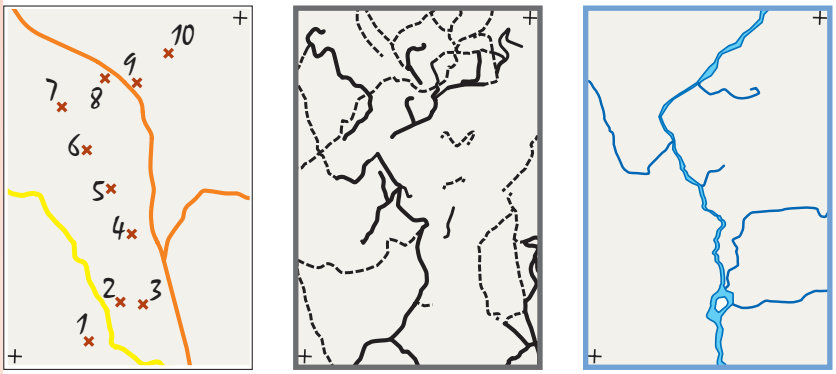
CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Suivre un itinéraire précis.
- Se situer à tout moment.

DISPOSITIF

LIEU : parc.

SUR LE TERRAIN : 10 balises ou plus, numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :
- une carte simplifiée (un axe routier avec l'ensemble des balises),
- un transparent avec tous les chemins,
- un transparent avec les cours d'eau.



Par équipe de 3 !

1 carte simplifiée, 1 transparent chemin, 1 transparent cours d'eau, 1 feuille de route avec l'ordre des balises à trouver, 1 support rigide. Chaque groupe d'enfants a un parcours à suivre différent.

BUT POUR L'ENFANT :
Poinçonner toutes les balises de son parcours.

CONSIGNES :
- Tu retrouves dans l'ordre toutes les balises qui sont placées à proximité d'un cours d'eau.
- Tu as 1h30 pour trouver l'ensemble des balises de ton parcours et poinçonner la feuille de route.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
Nombre de balises poinçonnées.

BILAN ORAL :
Raisons supposées du résultat.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Décoder et suivre un itinéraire.
- Mettre en relation carte et terrain.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Suivre un itinéraire précis.
- Positionner correctement les transparents pour déterminer quel chemin prendre pour chercher une balise située près d'un cours d'eau.
- Se situer à tout moment.

DISPOSITIF

LIEU : parc.

SUR LE TERRAIN : 10 balises au plus, numérotées et équipées de pinces.

AU DÉPART :
- une carte simplifiée avec un axe routier et la localisation de l'ensemble des balises),
- un transparent avec tous les chemins,
- un transparent avec les zones recouvertes de végétation (bois, broussailles, plantation...).

Par équipe de 2 à 3 :

1 carte simplifiée, 1 transparent chemin, 1 transparent cours d'eau, 1 feuille de route avec l'ordre des balises à trouver, 1 support rigide. Chaque groupe d'enfants a un parcours à suivre différent.

BUT POUR L'ENFANT :
Poinçonner toutes les balises de son parcours.

CONSIGNES :
- Tu retrouves dans l'ordre toutes les balises qui sont placées dans la végétation.
- Tu as 1h30 pour retrouver l'ensemble des balises de ton parcours et poinçonner la feuille de route.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de balises poinçonnées.

BILAN ORAL :
Raisons supposées du résultat.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Décoder et suivre un itinéraire.
- Mettre en relation carte et terrain.
- Lire les différentes informations données par les cartes et les transparents.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Suivre un itinéraire précis.
- Positionner correctement les transparents pour déterminer quel chemin prendre pour chercher les balises placées dans la végétation.
- Se situer à tout moment.

DISPOSITIF

LIEU : forêt.

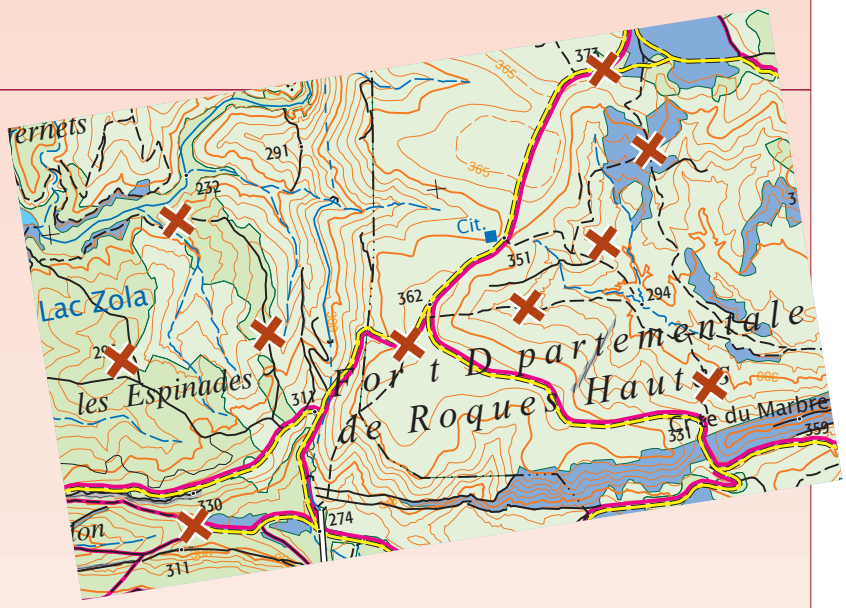
SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et équipées de poinçons.

AU DÉPART : une carte complétée avec la position et la valeur de chaque balise.

Par équipe de 3 !

Chaque équipe part avec la carte complétée. Chaque balise permet d'acquérir un nombre de points qui est fonction de la difficulté. Un temps maximum, fixé par l'encadrement au départ, ne permet pas d'accéder à toutes les balises. L'équipe conçoit donc le parcours faisable dans le temps imparti, et dans l'ordre qu'elle veut.
La feuille de route est poinçonnée à chaque balise.

NUMÉRO	POINTAGE
Balise 1	
Balise 2	
Balise 3	
Balise 4	
Balise 5	
Balise 6	
Balise 7	
Balise 8	
Balise 9	
Balise 10	



BUT POUR L'ENFANT :
- Identifier les difficultés du terrain.
- Concevoir des parcours efficaces.
- Contrôler la valeur des hypothèses.

CONSIGNES :
- Dans le temps fixé au départ, rapporter le maximum de points avec les balises.
- Poinçonner la feuille de route à chaque balise.
- Revenir au point de ralliement avant la fin du temps réglementaire.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
- Nombre de points acquis.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Identifier les difficultés.
- Faire le choix d'un parcours en raison du projet de l'équipe.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Choisir des balises qu'il peut atteindre.
- Calculer le temps disponible pour les balises choisies.
- Établir le parcours le plus rapide.

DISPOSITIF

LIEU : forêt.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et équipées de poinçons.

AU DÉPART : une carte vierge.

Par équipe de 3 !

Chaque équipe part avec la carte vierge. Sur le premier point situé au lieu du départ, une carte, pendue et fixée sur une planche, indique la situation de la première balise. Chaque équipe reporte ce point sur sa carte vierge et rejoint la balise n° 1.
À ce point, l'équipe poinçonne son carton de route et prend connaissance de l'emplacement de la 2e balise sur la carte flottante pendue à proximité de la 1ere balise. etc... jusqu'à la 10eme balise qui indique le chemin du retour.
Les chemins interdits sont "marqués" d'un panneau de sens interdit.

NUMÉRO	POINTAGE
Balise 1	
Balise 2	
Balise 3	
Balise 4	
Balise 5	
Balise 6	

BUT POUR L'ENFANT :
Créer un itinéraire par succession de parcours.

CONSIGNES :
À l'aide de cartes flottantes, trouver toutes les balises et poinçonner son carton.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de cases poinçonnées.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Décoder les indices d'une carte et les transposer sur une autre.
- Construire un itinéraire le plus pertinent possible entre deux points.

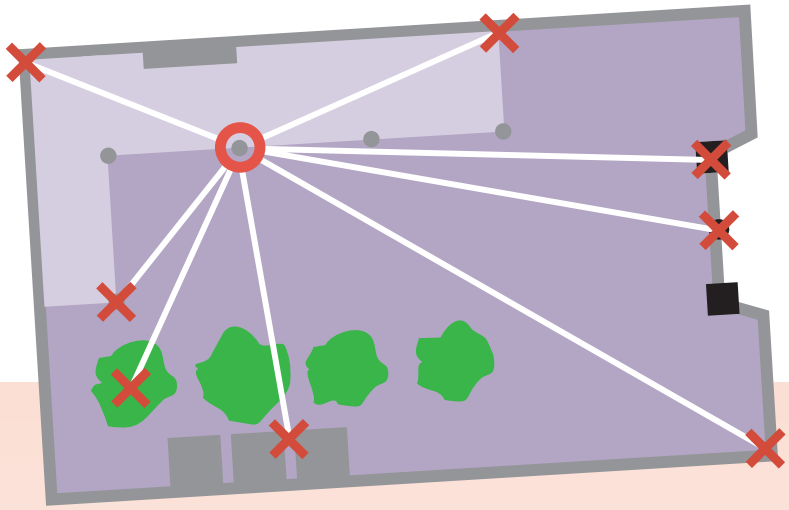
CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Transposer correctement les indices d'une carte à l'autre.
- Analyser les sources d'erreurs s'il y en a.

DISPOSITIF

LIEU : école, camping, square.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et équipées de poinçons.

AU DÉPART :
- une carte mère sur laquelle est localisée l'ensemble des balises (pour l'adulte),
- une carte vierge avec l'emplacement de la première balise.



Par équipe de 2 !

Une carte avec une balise repérée. Chaque équipe doit trouver la balise, poinçonner puis revenir au point central pour valider. L'équipe repart rechercher une nouvelle balise indiquée par l'animateur.

BUT POUR L'ENFANT :
Retrouver l'ensemble des balises.

CONSIGNES :
- Tu trouves la balise et tu poinçonnes.
- Tu reviens au point de départ pour valider.
- Tu repars pour une autre balise.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de balises poinçonnées.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Mettre en relation carte et terrain.
- Lire les différentes informations données par la carte.
- Construire un itinéraire.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
Se situer à tout moment sur la carte.

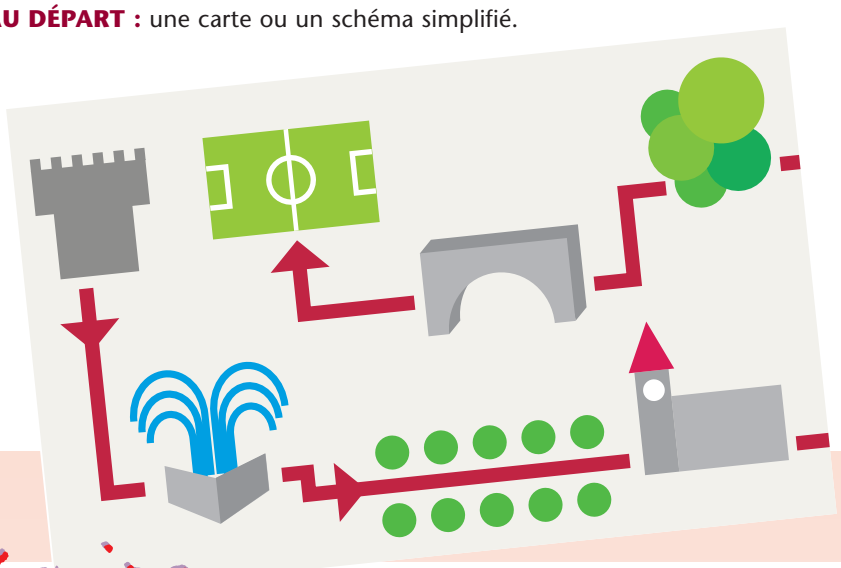
VARIANTES :
- Temps limité ou pas.
- Distance des balises au point central variable.
- Difficulté de recherche.

DISPOSITIF

LIEU : école, parc, village, forêt.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et équipées de poinçons.

AU DÉPART : une carte ou un schéma simplifié.



Par équipe de 5 :

Chaque équipe reçoit un document (carte ou schéma simplifié) sur lequel est surligné un itinéraire. Une dizaine de balises est disposée le long du parcours.

BUT POUR L'ENFANT :
Effectuer le parcours donné dans son intégralité et repérer l'emplacement des balises (codage).

CONSIGNES :
- Faire le parcours.
- Repérer les balises.
- Poinçonner la fiche de route.
- Situer d'un rond la place de la balise sur la carte.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
- Nombre de balises trouvées.
- Justesse de l'emplacement noté sur la carte.

BILAN ORAL :
Méthode utilisée par le groupe pour trouver les balises.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Vérifier la justesse du parcours effectué en prenant des points de repères.
- Faire correspondre les renseignements du terrain aux indications du plan.

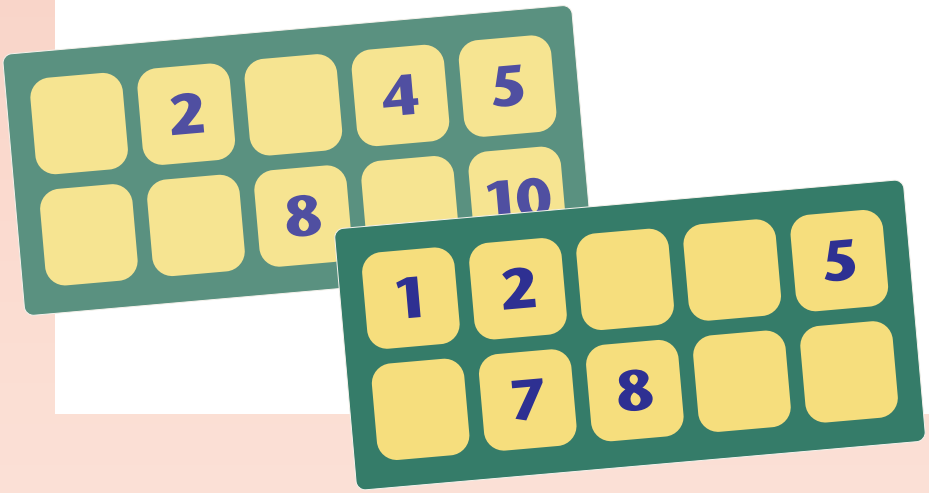
CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Identifier correctement les parcours.
- Vérifier par recoupement les hypothèses.

DISPOSITIF

LIEU : bois, terrain boisé.

SUR LE TERRAIN : des balises numérotées et munies de pinces.

AU DÉPART : une carte "mère" avec la localisation des balises.



Par équipe de 2 !

Un carton de loto avec les balises à retrouver, une carte vierge.
Chaque équipe reporte sur sa carte les balises qui correspondent à son carton de loto à partir de la carte mère.
Puis chacune établit un itinéraire et va poinçonner sur le terrain.

BUT POUR L'ENFANT :
- Établir un itinéraire judicieux.
- Le réaliser.

CONSIGNES :
- Tu repères les balises notées sur ton carton.
- Tu les reportes sur ton plan.
- Tu établis ton itinéraire.
- Tu rejoins les balises pour poinçonner.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de balises poinçonnées.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Prendre des informations sur une carte.
- Construire un itinéraire.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Programmer son itinéraire / anticiper.
- Se situer à tout moment sur une carte.

DISPOSITIF

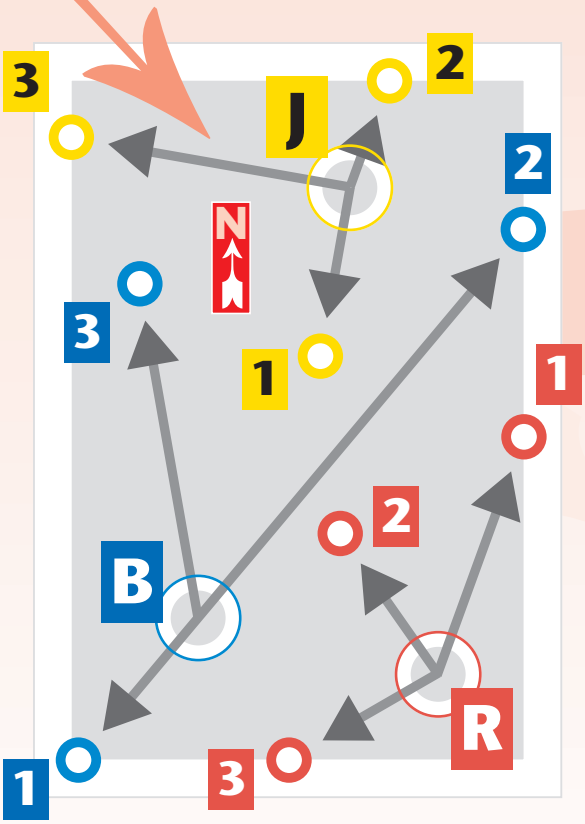
LIEU : forêt ou parc avec taillis ou futaie.

SUR LE TERRAIN : 5 balises d'orientation numérotées.

AU DÉPART :
1 couleur par équipe, 3 panneaux de couleur par équipe numérotés de 1 à 3,
1 fiche par équipe, 1 boussole par équipe.

Temps 1 : *Chaque équipe place ses 3 panneaux de façon à ce qu'ils soient visibles du point de départ. Elle note l'azimut sur sa feuille et le tient secret. Ensuite, chaque équipe cherche l'azimut des panneaux des autres équipes et la distance depuis le point de départ.*
Lorsque chaque équipe a trouvé les six panneaux des 2 autres équipes, on échange les résultats.
Chaque équipe peut avoir un point de départ différent.

	ÉQUIPE BLEUE		ÉQUIPE JAUNE		ÉQUIPE ROUGE	
	Azimut	Distance	Azimut	Distance	Azimut	Distance
PANNEAU 1			190° S	30 m		
PANNEAU 2			20° N	20 m		
PANNEAU 3			280° O	50 m		

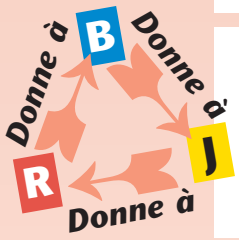


CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de réponses correctes.

Temps 2

DISPOSITIF

LIEU : taillis ou futaie.



Temps 2 : *Chaque équipe donne à une autre équipe les azimuts et les distances des 3 panneaux qu'elle doit placer.*
Attention : distance inférieure à 100 m.
Lorsque chaque équipe les a placés, l'équipe qui a indiqué vient vérifier.
S'il y a désaccord, l'arbitrage se fait par la troisième équipe.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre de panneaux correctement placés.

Temps 3

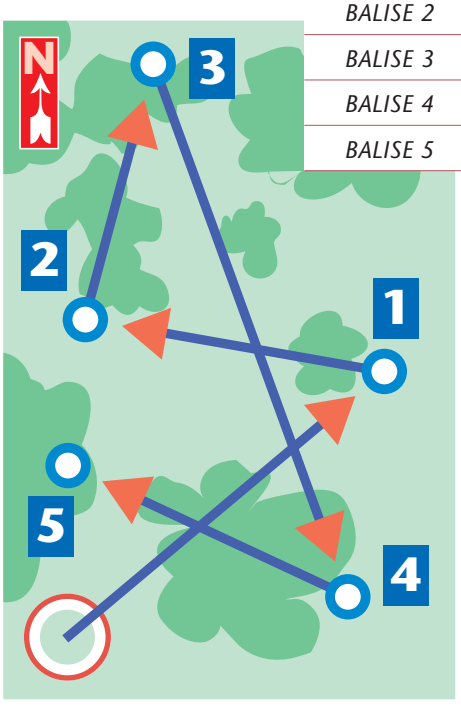
DISPOSITIF

LIEU : taillis ou futaie.

SUR LE TERRAIN : 5 balises sont placées, non visibles du chemin.

AU DÉPART : 1 plan, 1 boussole et 1 fiche par équipe.

	Azimut	Distance
BALISE 1	**50°E**	**55 m**
BALISE 2	**280°O**	**40 m**
BALISE 3	**15°N**	**35 m**
BALISE 4	**160°S**	**75 m**
BALISE 5	**295°O**	**40 m**



Temps 3 : *Chaque équipe de 3 part avec un plan et une boussole.*
Aux points indiqués sur la carte, un piquet est planté, signalé par un numéro.
L'équipe, à partir de ce piquet doit retrouver la balise en s'aidant du tableau des azimuts et poinçonner sa feuille de route.

BUT POUR L'ENFANT :
Trouver le maximum de balises.

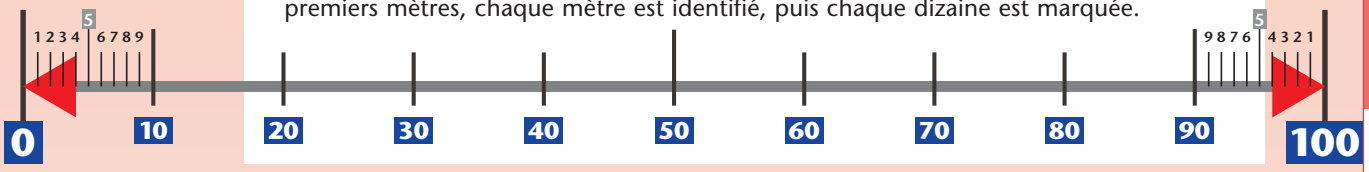
Étalonnage du pas

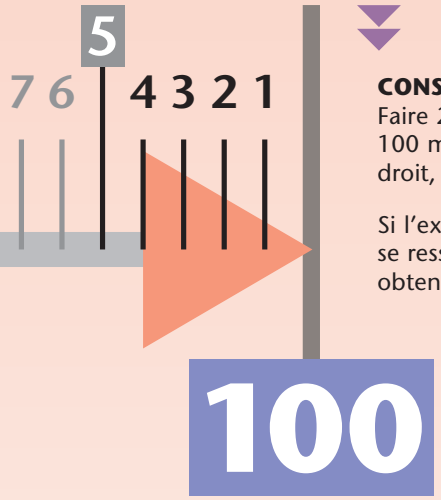
SITUATION D'APPRENTISSAGE

(Atelier 1)

DISPOSITIF

SUR LE TERRAIN :
une ligne de 100 m est tracée sur le sol ou matérialisée avec de la ficelle. Pour les 10 premiers mètres, chaque mètre est identifié, puis chaque dizaine est marquée.





CONSIGNES :
Faire 2 fois l'aller-retour à un rythme de marche soutenu. À chaque parcours de 100 m, compter combien de doubles-pas ont été faits (si on démarre du pied droit, on compte tous les appuis sur le pied droit).

Si l'exercice a été réalisé correctement, la 3ème et la 4ème ligne du tableau devraient se ressembler. Diviser le total des doubles-pas pour 100 m, au 2ème aller, pour obtenir la valeur d'un double-pas. Vérifier la mesure au long du 2ème retour.

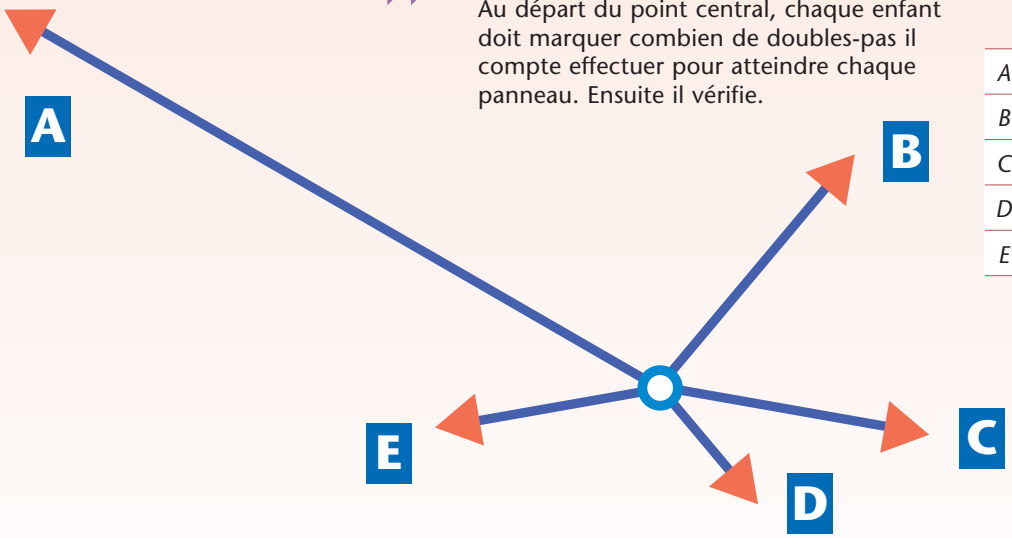
Nom :
Prénom :

	Nbre de doubles-pas à 10 m	Nbre de doubles-pas à 50 m	Nbre de doubles-pas à 100 m
ALLER 1			
RETOUR 1			
ALLER 2			
RETOUR 2			

(Atelier 2)

SUR LE TERRAIN :
autour d'un point central, 5 panneaux (10 cm x 10 cm) sont placés à une distance définie à l'avance

DISPOSITIF



CONSIGNES :
Au départ du point central, chaque enfant doit marquer combien de doubles-pas il compte effectuer pour atteindre chaque panneau. Ensuite il vérifie.

	Distance	Doubles-pas supposés faits	Doubles-pas faits
A	**50 m**		
B	**20 m**		
C	**18 m**		
D	**10 m**		
E	**15 m**		

Étalonnage du pas

(Atelier 3)

DISPOSITIF

SUR LE TERRAIN :
un point central est matérialisé. Des équipes de 4 sont constituées. Chaque panneau doit être visible du point central.

Par équipe de 4 !

Chaque enfant possède un (ou plusieurs) panneaux numérotés (10 cm x 10 cm) qu'il va planter à une distance qu'il définit à l'avance.

	Distance parcourue
1	m
2	m
3	m
4	m
...	m

CONSIGNES :
- Chacun va planter son (ou ses) panneau(x) à la distance qu'il a définit.
- Chacun parcourt la distance entre le point central et les panneaux et inscrit la distance (en m) parcourue à chaque fois.

(Atelier 4)

Chaque enfant est invité à donner la distance entre la grille de l'école et :
- *son domicile,*
- *l'entrée des classes,*
- *la bibliothèque,*
- *le terrain de sport.*

La distance peut être vérifiée aisément par les enfants à l'aide d'une roue-mètre.

Évaluation

DISPOSITIF

LIEU : parcours d'orientation en milieu inconnu ou peu connu.

SUR LE TERRAIN :
des balises installées à distance de plusieurs carrefours identifiables.

1 Les balises sont placées au sol
L'enfant connait la distance du carrefour à la balise, il doit aller poinçonner le maximum de balises.
2 Les balises sont placées à 1 m du sol
L'enfant ne connait pas la distance, il doit l'indiquer sur le tableau.

	Distance	Situation	Poinçon
BALISE 1	10 m	au sol	
BALISE 2	?	à 1 m	
...	...	...	

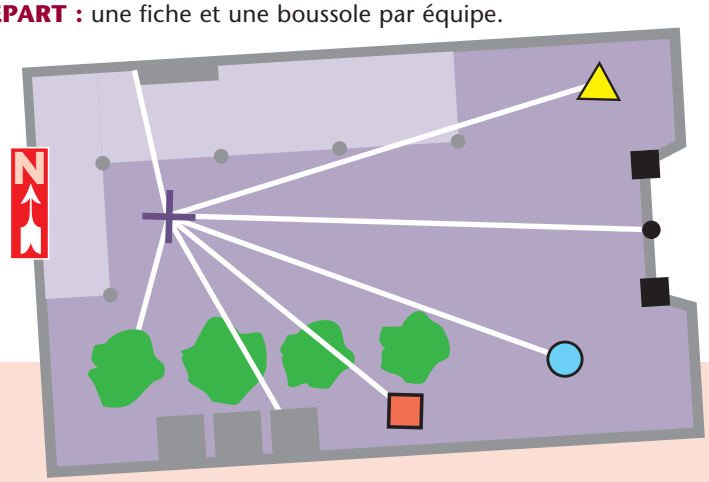
CONSIGNES :
Trouver le maximum de balises et poinçonner le maximum de numéros.

DISPOSITIF

LIEU 1 : cour d'école.

SUR LE TERRAIN : une série d'objets divers disposés dans la cour.

AU DÉPART : une fiche et une boussole par équipe.



Par équipe de 3 !

Chaque équipe oriente sa boussole, mesure les azimuts des différents objets et les reporte sur sa fiche (cf fiche outil 58).
Attention : ne pas se placer sous une ligne électrique, près d'un objet en fer ou du béton armé.
Les équipes devront vivre les deux situations.

OBJETS FIXES	Azimut	OBJETS POSÉS	Azimut
ARBRE	**195° S**	*PLOT ROUGE*	
PORTAIL		*PLOT JAUNE*	
WC		*PULL BLEU*	
CLASSE X		*CHAISE*	
...		...	

BUT POUR L'ENFANT :
Découvrir le maximum d'azimuts corrects.

CONSIGNES :
À partir d'un point tracé sur le sol, définir l'azimut de chaque objet inscrit dans le tableau.

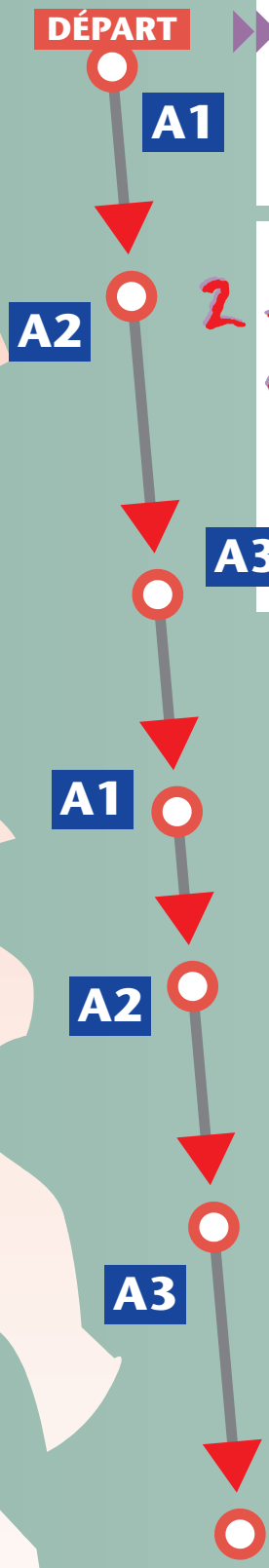
CRITÈRE DE RÉUSSITE :
Nombre d'azimuts corrects.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
Se servir d'une boussole comme instrument de mesure.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Savoir orienter sa boussole.
- Savoir viser un objet.

Lieu 2 . Temps 1 / 2 / 3

DISPOSITIF



LIEU 2 : forêt ou terrain accidenté.

SUR LE TERRAIN : des balises posées par chaque équipe.

AU DÉPART : une fiche et une boussole par équipe.

2 équipes de 3 !

Temps 1 : *L'équipe A et l'équipe B vont poser leur balise au sol, à 100 pas du point de départ. L'azimut est déterminé à l'avance (ex : Sud 170°).*
Pour respecter l'alignement, on utilisera la méthode des relais. A1 vise A2, va se placer dans l'axe, A1 rejoint A2, A3 se place dans l'axe... etc.

Temps 2 : *Les équipes reviennent au point de départ. Avec l'indication d'azimut fournie, A recherche la balise de B et réciproquement. Le temps est mesuré.*

Temps 3 : *On recommence avec d'autres azimuts.*

BUT POUR L'ENFANT :
Retrouver le maximum de balises.

CONSIGNES :
À partir d'un point tracé sur le sol, définir l'azimut de chaque objet inscrit dans le tableau.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
- Nombre de balises trouvées.
- Temps mis par chaque équipe

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Se servir d'une boussole comme outil d'orientation.
- Se diriger à partir d'un azimut fixé à l'avance.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Utiliser correctement la boussole.
- Placer ses partenaires sur le bon alignement.

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL
USEP

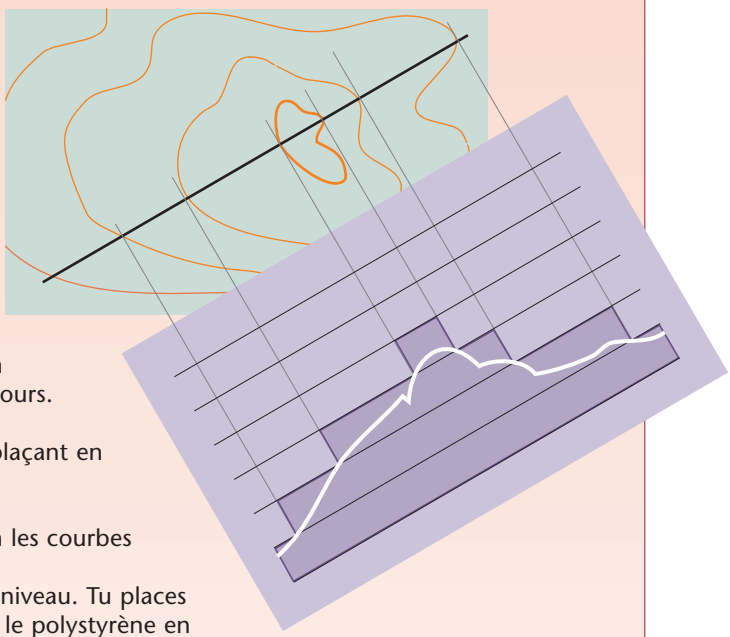
DISPOSITIF

LIEU : en classe.

AU DÉPART :
une carte IGN au 1 : 25 000, papier calque, feuille blanche, crayon, polystyrène (ou plaque mousse), cutter.

Par enfant

Pour le diagramme (profil du parcours) :
une carte IGN avec le parcours à étudier, papier calque, crayon, feuille quadrillée.
Pour la maquette :
une carte IGN avec le parcours à étudier, feuille à étudier, feuille calque, crayon, polystyrène, cutter.



BUT POUR L'ENFANT :
Prendre conscience de l'importance des courbes de niveau.

CONSIGNES :
1 Pour le diagramme :
- À l'aide du calque, tu repasses au crayon les courbes de niveau qui coupent ton parcours.
- Tu notes pour chaque courbe l'altitude.
- Tu réalises le profil de ton parcours, en plaçant en ordonnées les altitudes.

2 Pour la maquette :
- À l'aide du calque, tu repasses au crayon les courbes de niveau du parcours.
- Tu découpes un "anneau de courbe" de niveau. Tu places cet anneau sur le polystyrène. Tu découpes le polystyrène en suivant le calque.
- Tu recommences l'opération pour chaque courbe de niveau.
- Tu colles les morceaux de polystyrène les uns sur les autres.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
- Justesse du diagramme.
- Régularité de la maquette.

CE QUE L'ÉLÈVE APPREND :
- Mettre en relation carte/profil du parcours/maquette
- Comprendre le rôle des courbes de niveau.
- Être capable d'imaginer le profil de son parcours en lisant une carte IGN.

CE QUE L'ÉLÈVE DOIT FAIRE POUR RÉUSSIR :
- Lire la carte et prendre toutes les courbes de niveau traversant son parcours.
- Utiliser correctement le calque.

FICHES OUTILS

COMMENT *Lire* LA Légende

OUTILS :

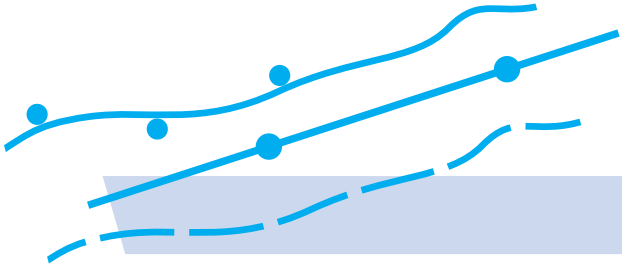
> 1 carte au 1: 25 000
> La légende associée

cf. légende 1 : 25 000 IGN

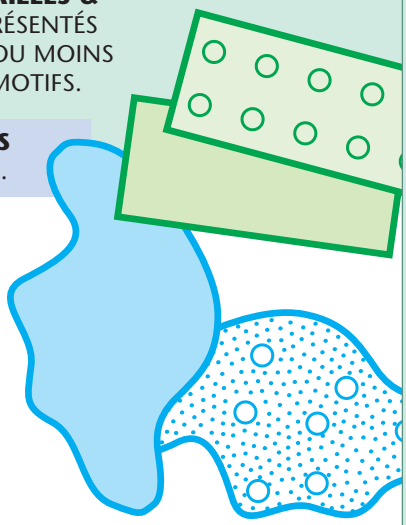
LA LÉGENDE IGN, C'EST LA LISTE DE TOUT
CE QUI EST REPRÉSENTÉ SUR LA CARTE.
ELLE EST DIVISÉE EN TROIS PARTIES :

Les éléments surfaciques

LES BOIS, VERGERS, BROUSSAILLES &
AUTRE VÉGÉTATION SONT REPRÉSENTÉS
PAR LA COULEUR VERTE PLUS OU MOINS
TRAMÉE ET AGRÉMENTÉE DE MOTIFS.



LES LACS, MERS ET ÉTANGS
SONT REPRÉSENTÉS EN BLEU.

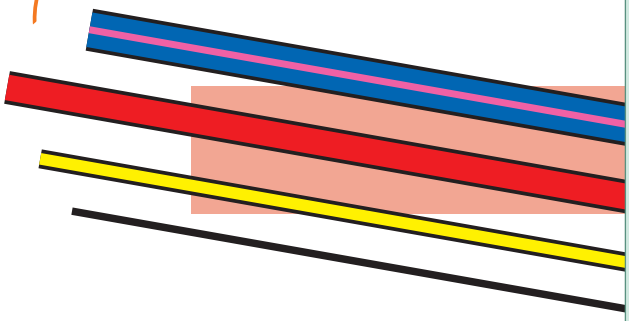


Les éléments linéaires

LES FLEUVES SONT EN BLEU
ET TOUS LES COURS D'EAU TEMPORAIRES
EN TIRETÉS BLEUS :

LES COURBES DE NIVEAU SONT EN ORANGÉ

LES ROUTES SONT CLASSÉES EN DEUX CATÉGORIES
SUIVANT LA QUALITÉ DE CELLES-CI :
LES PRINCIPALES ET LES SECONDAIRES.
DE PLUS, ELLES ONT DIFFÉRENTES TAILLES
SUIVANT LE NOMBRE DE VOIES DE CIRCULATION.



LES CHEMINS DE FER SONT EN NOIR.

LES LIMITES ADMINISTRATIVES
SONT EN NOIR.

Tf.⊗ Les éléments ponctuels

LES NOMS DE LIEUX SONT EN NOIR.

LES NOMS DE L'HYDROGRAPHIE
ET TOUT CE QUI EST ASSOCIÉ À L'EAU EN BLEU.

LES ÉGLISES, MAIRIES, TOURS, CIMETIÈRES
POINTS DE VUE, PONTS SONT EN NOIR
AVEC DES SYMBOLES PRÉDÉFINIS.

COMMENT *Agrandir* UNE CARTE DU 1 : 25 000 AU 1 : 10 000 et 1 : 5 000

OUTILS :

> 1 carte au 1: 25 000
> 1 photocopieuse

PASSER DU 1 : 25 000 AU 1 : 10 000,
C'EST AGRANDIR UNE CARTE.
EN EFFET, 1 CM REPRÉSENTE 250 M SUR LE 1 : 25 000
ET 100 M SUR LE 1 : 10 000.

Passage des échelles

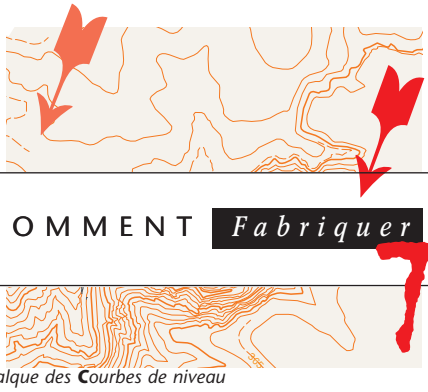
ÉCHELLE DE DÉPART	FACTEUR	ÉCHELLE D'ARRIVÉE
1 : 25 000	x 2,5	1 : 10 000
1 : 25 000	x 5	1 : 5 000

POUR PASSER DU 1 : 25 000 AU 1 : 10 000,
IL FAUT EFFECTUER DEUX PHOTOCOPIES :
UNE PREMIÈRE AVEC UN AGRANDISSEMENT DE 200%,
UNE SECONDE AVEC UN AGRANDISSEMENT DE 125%.

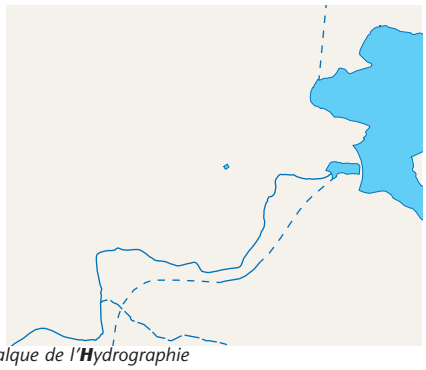
POUR PASSER DU 1 : 10 000 AU 1 : 5 000,
IL FAUT EN PLUS FAIRE UN AGRANDISSEMENT DE 200%.

Exemple avec une top 25

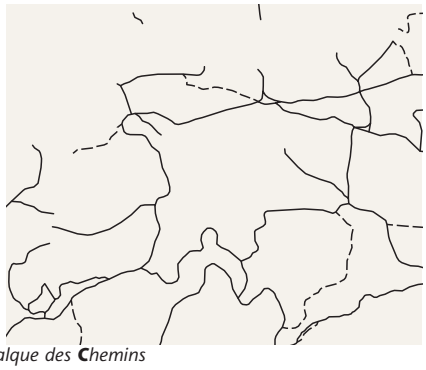
COMMENT *Fabriquer* ET *Utiliser* DES Transparents



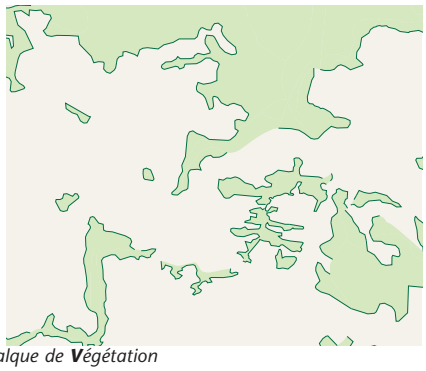
*Calque des **C**ourbes de niveau*



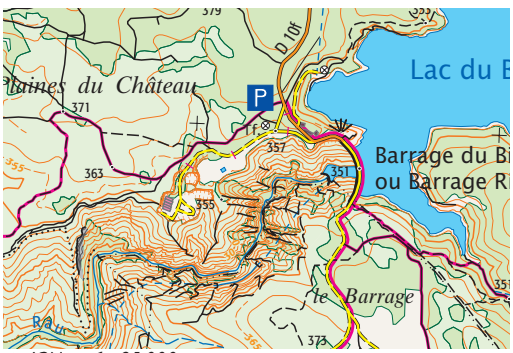
*Calque de l'**H**ydrographie*



*Calque des **C**hemins*



*Calque de **V**égétation*



Carte IGN au 1 : 25 000

Pourquoi ?

UN OUTIL POUR FACILITER LA LECTURE DE LA CARTE SANS LA FAIRE DISPARAÎTRE. ON POURRAIT DIRE QUE LE TRANSPARENT AIDE À VOIR L'ESSENTIEL.

PLUSIEURS TRANSPARENTS PEUVENT APPORTER DES RENSEIGNEMENTS DIFFÉRENTS ET ONT L'AVANTAGE DE POUVOIR SE SUPERPOSER SUR LA CARTE.

L'ENSEIGNANT A LA POSSIBILITÉ DE FAIRE VARIER LA SITUATION PROPOSÉE AUX ÉLÈVES TOUT EN CONSERVANT LA CARTE EN FOND.

Comment ?

SUR UN PAPIER CALQUE OU SUR UN TRANSPARENT, TRACER LES ITINÉRAIRES EMPRUNTÉS EN NOTANT LES POINTS REMARQUABLES SÉLECTIONNÉS.

IL FAUT PRÉCISER QUE LE CALQUE EST PLUS DIFFICILE À UTILISER PARCE QUE PLUS OPAQUE D'UNE PART ET PEU RÉSISTANT EN RANDONNÉE D'AUTRE PART.

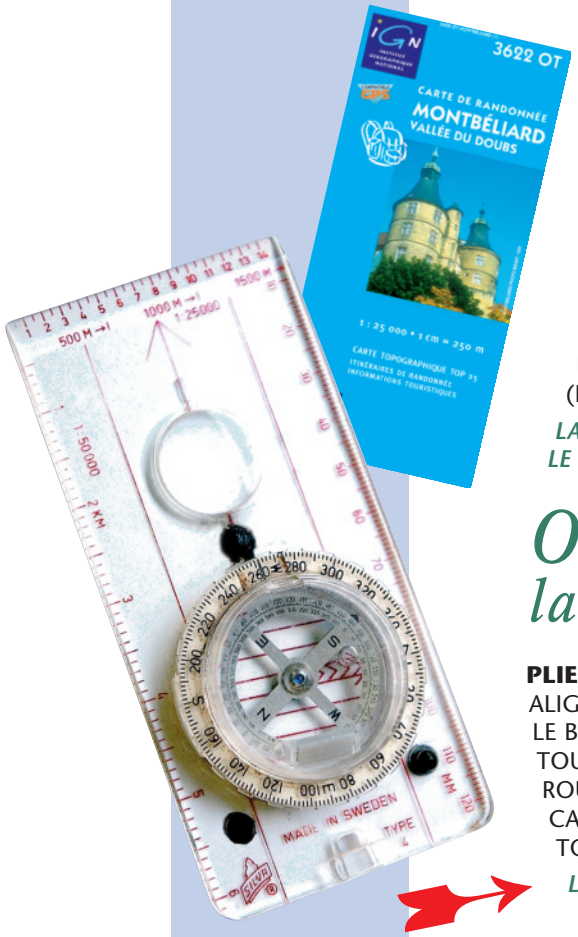
EXEMPLES DE TRANSPARENTS DIFFÉRENTS POUR UNE RANDONNÉE :
TRANSPARENT 1, SEULS LES PARCOURS SONT TRACÉS.
TRANSPARENT 2, DES ÉLÉMENTS CARACTÉRISTIQUES REPÉRÉS SUR LA CARTE SONT MIS EN ÉVIDENCE : HYDROGRAPHIE, PRÉSENCE HUMAINE (RUINES, CONSTRUCTIONS...).

ENSUITE, EN UTILISANT UN SUPPORT RIGIDE (ÉCRITOIRE PAR EXEMPLE), IL SUFFIT DE FAIRE TENIR LE TRANSPARENT SUR LA CARTE (PINCE) ET LE RANDONNEUR DISPOSE D'UNE AIDE À LA LECTURE DE LA CARTE AVEC LA POSSIBILITÉ DE VOIR LA CARTE EN FOND.

COMMENT *Se servir* D'UNE Boussole

OUTILS :

> 1 carte au 1: 25 000
> 1 boussole



Apprendre à trouver le nord

METTRE LA BOUSSOLE À L'HORIZONTALE,
LOIN DES SOURCES MAGNÉTIQUES
(MONTRE, PORTABLES, OBJETS EN FER...)

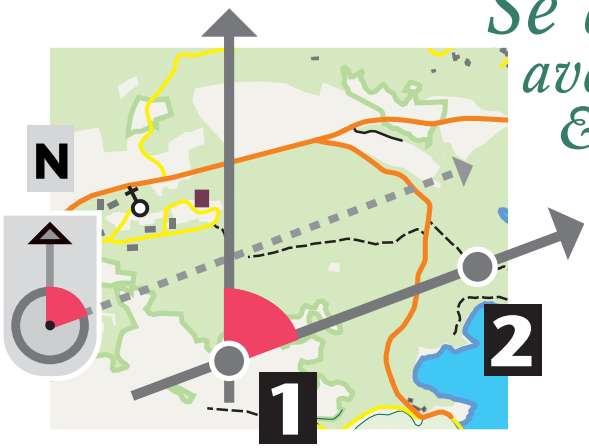
LA FLÈCHE DE LA BOUSSOLE INDIQUE LE NORD MAGNÉTIQUE.

Orienter la boussole

PLIER LA CARTE SUR LA ZONE CHOISIE,
ALIGNER LE BORD DE LA BOUSSOLE AVEC LE BORD DE LA CARTE.
TOURNER LA CARTE JUSQU'À CE QUE L'AIGUILLE ROUGE AIMANTÉE ET L'AIGUILLE DE FOND DE CADRAN SOIENT CONFONDUES (LA BOUSSOLE TOURNE EN MÊME TEMPS QUE LA CARTE).

LA CARTE EST ALORS ORIENTÉE.

Se diriger avec la boussole & la carte



UNE FOIS LA CARTE ORIENTÉE, IL SUFFIT :
DE RECHERCHER SUR LE TERRAIN UN DÉTAIL REMARQUABLE AU LOIN, DE RETROUVER LE DÉTAIL SUR LA CARTE, DE SE DIRIGER VERS CE POINT.

COMMENT *Se servir* D'UNE

Photo aérienne

OUTILS :

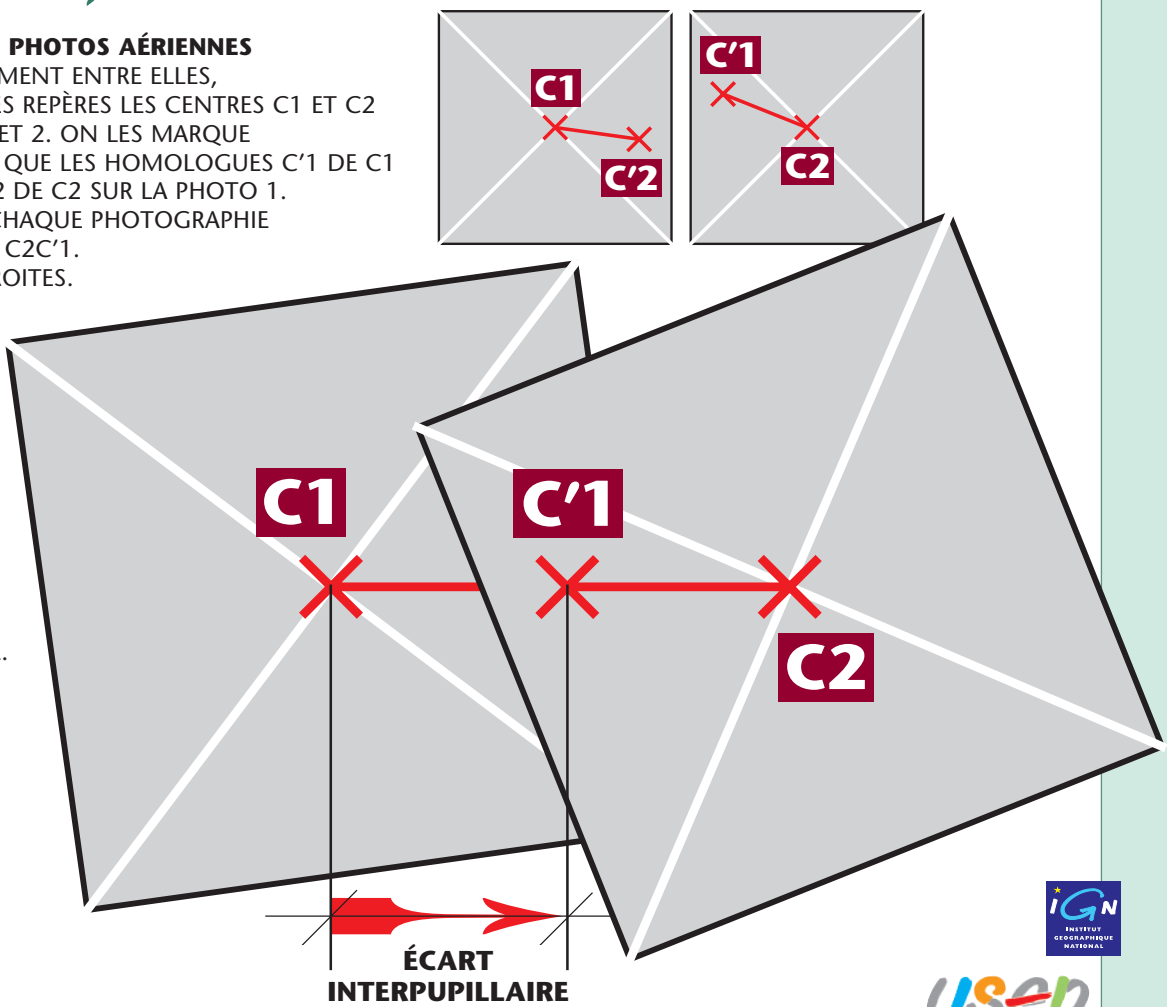
- 2 photos aériennes correspondantes
- 1 carte
- 1 crayon gras (5B)
- 1 stéréoscope
- 1 rapporteur
- 1 double décimètre

Comment orienter la photo aérienne?

TROUVER 2 ÉLÉMENTS PONCTUELS
FACILEMENT RECONNAISSABLES SUR LA PHOTO ET SUR LA CARTE. TRACER SUR LA PHOTO LA DROITE PASSANT PAR CES DEUX POINTS AVEC LE CRAYON GRAS.
FAIRE DE MÊME SUR LA CARTE PAPIER, CONSTATER L'ANGLE DE CETTE DROITE AVEC LA DIRECTION DU NORD.
TOURNER LA PHOTO JUSQU'À CE QUE LA DROITE TRACÉE SOIT PARALLÈLE À CELLE DE LA CARTE.
SE VÉRIFIER AVEC UN TROISIÈME ÉLÉMENT.
SI NÉCESSAIRE TOURNER LA PHOTO DE 180°.

Comment voir en relief?

POUR CELA, IL FAUT : 2 PHOTOS AÉRIENNES
AVEC 60% DE RECOUVREMENT ENTRE ELLES, DÉTERMINER À L'AIDE DES REPÈRES LES CENTRES C1 ET C2 DES PHOTOGRAPHIES 1 ET 2. ON LES MARQUE SOIGNEUSEMENT AINSI QUE LES HOMOLOGUES C'1 DE C1 SUR LA PHOTO 2 ET C'2 DE C2 SUR LA PHOTO 1.
TRACER ENSUITE SUR CHAQUE PHOTOGRAPHIE LES DROITES C1C'2 ET C2C'1.
ALIGNER LES DEUX DROITES.
ESPACER LES POINTS HOMOLOGUES C1-C'1 ET C2-C'2 DE LA VALEUR DE L'ÉCART INTERPUPILLAIRE.
ÉCARTER LES OCULAIRES DU STÉRÉOSCOPE DE LA VALEUR DE L'ÉCART INTERPUPILLAIRE DE L'OPÉRATEUR.



Visualiser LES COURBES DE NIVEAU AVEC UN

Bloc relief

OUTIL :

> 1 bloc relief

cf. bloc relief IGN

Qu'est-ce qu'une altitude?

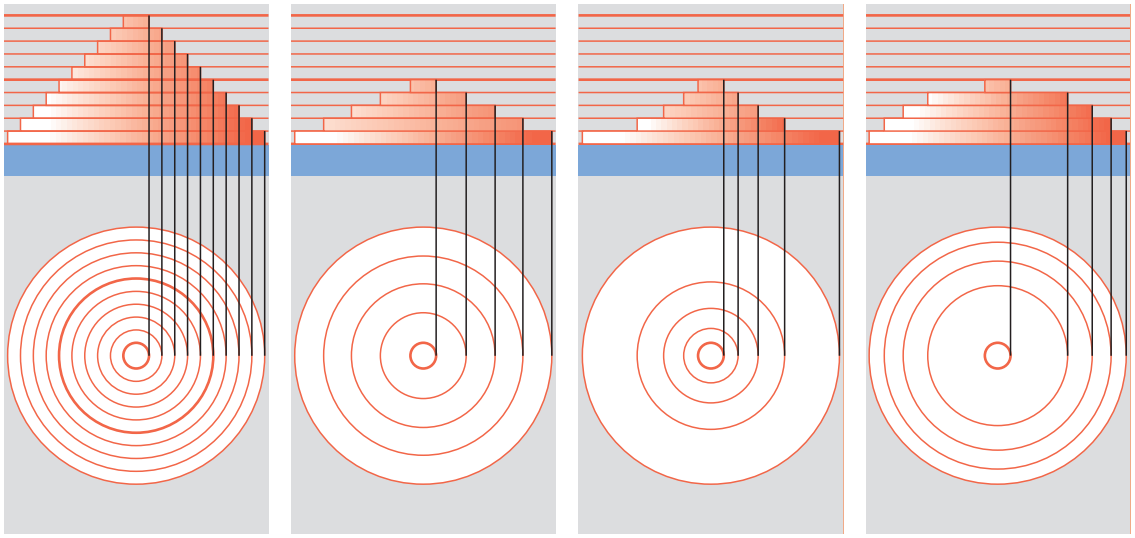
UNE ALTITUDE EST UNE DIFFÉRENCE DE HAUTEUR
ENTRE LE NIVEAU 0 DES MERS RÉFÉRENCÉ AU MARÉGRAPHE DE MARSEILLE ET UN POINT TERRAIN.

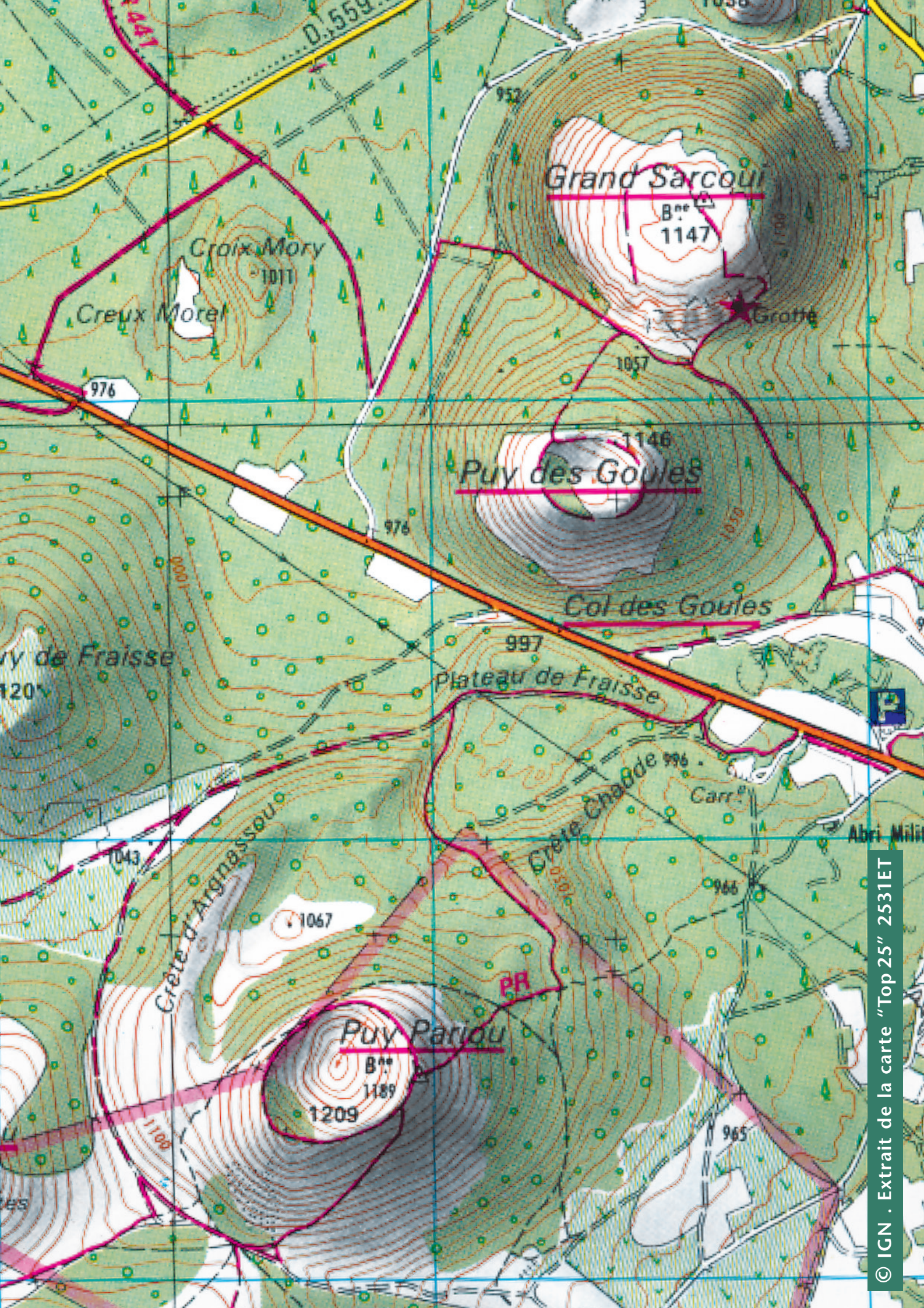
Qu'est-ce qu'une courbe de niveau?

UNE COURBE DE NIVEAU EST UNE LIGNE IMAGINAIRE
QUI RELIE TOUS LES POINTS QUI SONT À LA MÊME ALTITUDE.

Comment faire le lien entre les courbes de niveau et le terrain?

PLUS LES COURBES DE NIVEAU
SONT PROCHES, PLUS LA PENTE EST FORTE,
ET INVERSEMENT, PLUS ELLES SONT ÉLOIGNÉES,
PLUS LA PENTE EST FAIBLE. LORSQUE LES COURBES DE NIVEAU SONT À INTERVALLES RÉGULIERS, LA PENTE EST RÉGULIÈRE.





© IGN . Extrait de la carte "Top 25" 2531ET

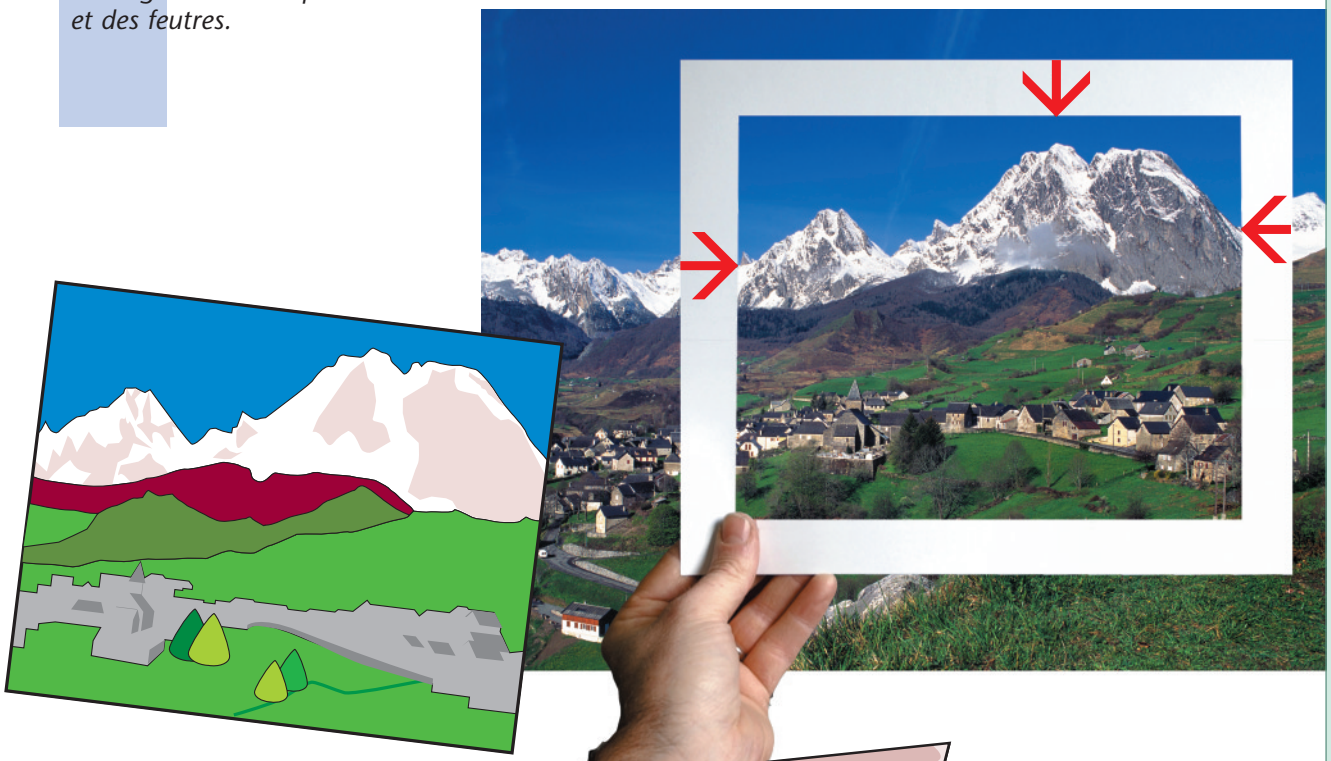
COMMENT *Lire* LE Paysage

OUTIL :

> 1 carton découpé
> 1 ordinateur avec un logiciel de traitement d'image *ou des calques et des feutres.*

Isoler un secteur

DÉCOUPER DANS UN CARTON UNE FENÊTRE ET Y PLACER DES POINTS DE REPÈRES.



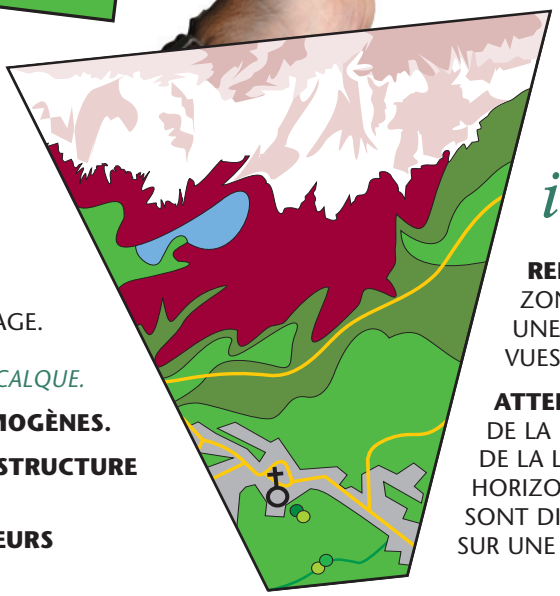
Fabriquer un calque interprétatif

1 TRAVAILLER, AVEC UN LOGICIEL DE TRAITEMENT D'IMAGE, LA PHOTO DU PAYSAGE.
CECI PEUT ÊTRE FAIT DE FAÇON MANUSCRITE AVEC UN SIMPLE CALQUE.

2 DÉGAGER LES ZONES HOMOGÈNES.

3 REPASSER LES LIGNES DE STRUCTURE DU PAYSAGE.

4 REMPLIR AVEC DES COULEURS DIFFÉRENTES.

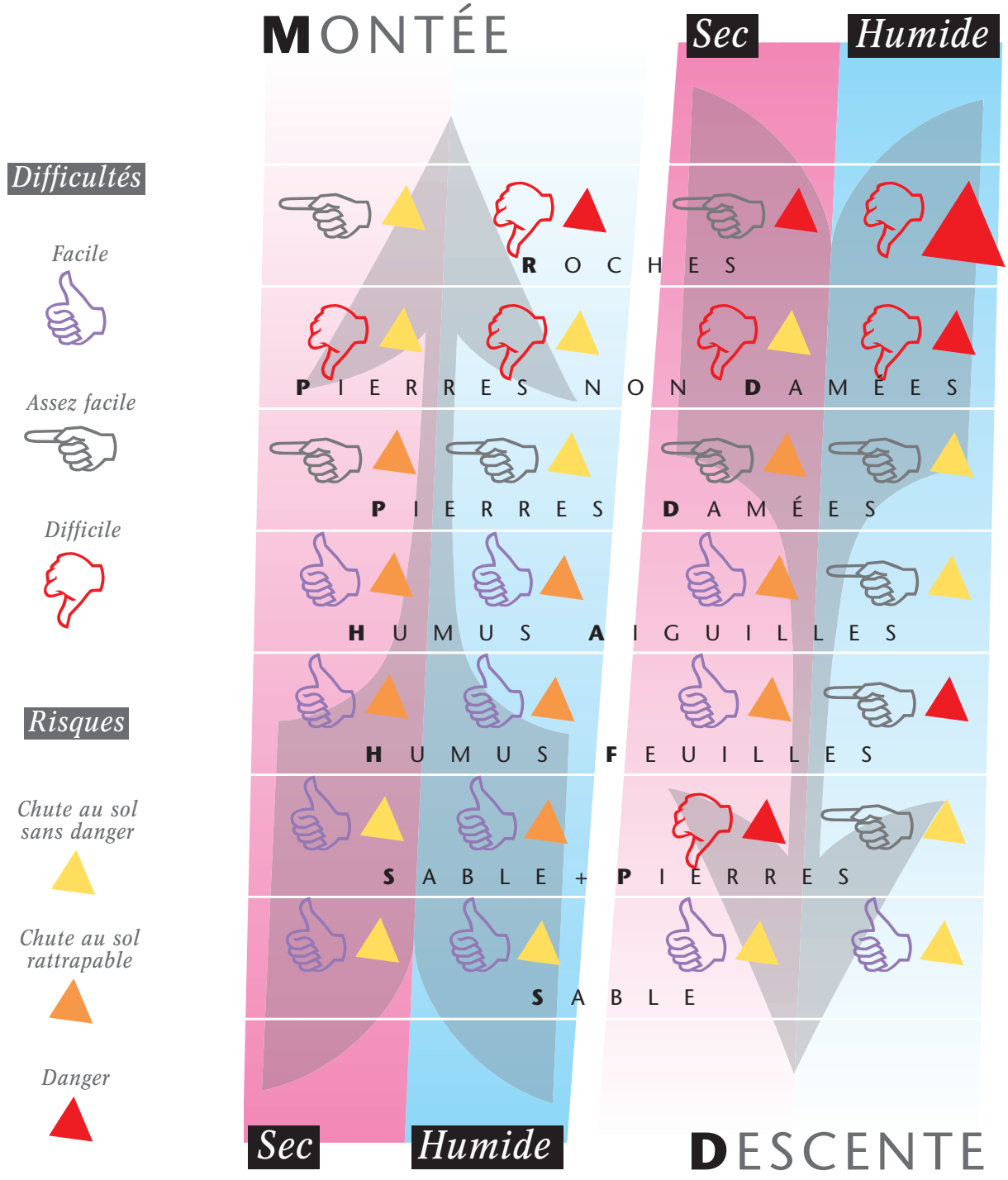


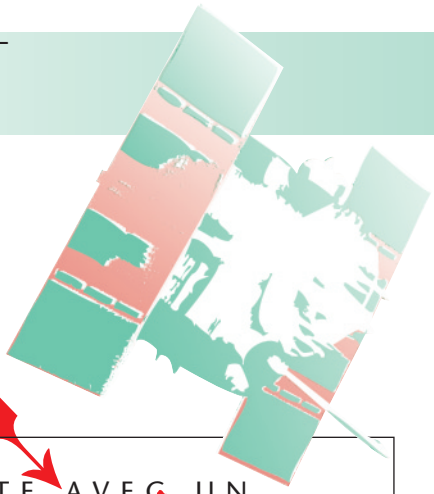
Dessiner une carte imaginaire

REPORTER LES DIFFÉRENTES ZONES ET LEUR COULEUR SUR UNE FEUILLE EN LES IMAGINANT VUES DE DESSUS.

ATTENTION, TENIR COMPTE DE LA PERSPECTIVE : LES ÉCHELLES DE LA LARGEUR (PREMIER PLAN ET HORIZON) ET DE LA PROFONDEUR SONT DIFFÉRENTES ET VARIABLES SUR UNE PHOTO.

Connaître LA NATURE DU Terrain ET SES CONSÉQUENCES





COMMENT *Se repérer* SUR UNE CARTE AVEC UN GPS

Global Positioning System

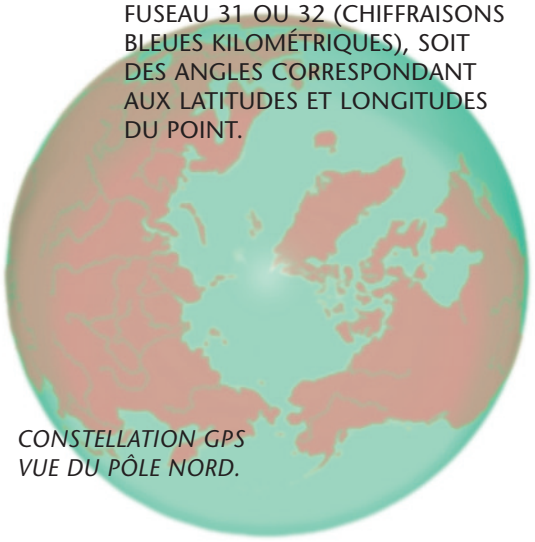
OUTIL :

> 1 récepteur GPS
> 1 carte au 1 : 25 000 avec un carroyage WGS84 en surcharge

SYSTÈME AMÉRICAIN DE CONSTELLATION DE 27 SATELLITES PERMETTANT, À L'AIDE D'UN RÉCEPTEUR, DE DÉTERMINER LES COORDONNÉES D'UN POINT AU SOL EN S'APPUYANT SUR LES POSITIONS DES SATELLITES. DEPUIS 2001, LES EUROPÉENS DÉVELOPPENT LEUR PROPRE SYSTÈME DE POSITIONNEMENT "GALILEO".

LES CARTES AU 1 : 25000 DE L'IGN SONT ÉQUIPÉES DE NOUVELLES INDICATIONS DE COORDONNÉES. CELLES-CI SONT RAPPORTÉES AU SYSTÈME GÉODÉSIQUE MONDIAL WGS84 ET SONT SITUÉES À L'EXTÉRIEUR DU CADRE DE LA CARTE. UN CARROYAGE BLEU SUR LE FOND CARTOGRAPHIQUE PERMET D'INTERPOLER SA POSITION.

LE RÉCEPTEUR GPS DONNE SOIT DES COORDONNÉES UTM FUSEAU 31 OU 32 (CHIFFRAISONS BLEUES KILOMÉTRIQUES), SOIT DES ANGLES CORRESPONDANT AUX LATITUDES ET LONGITUDES DU POINT.

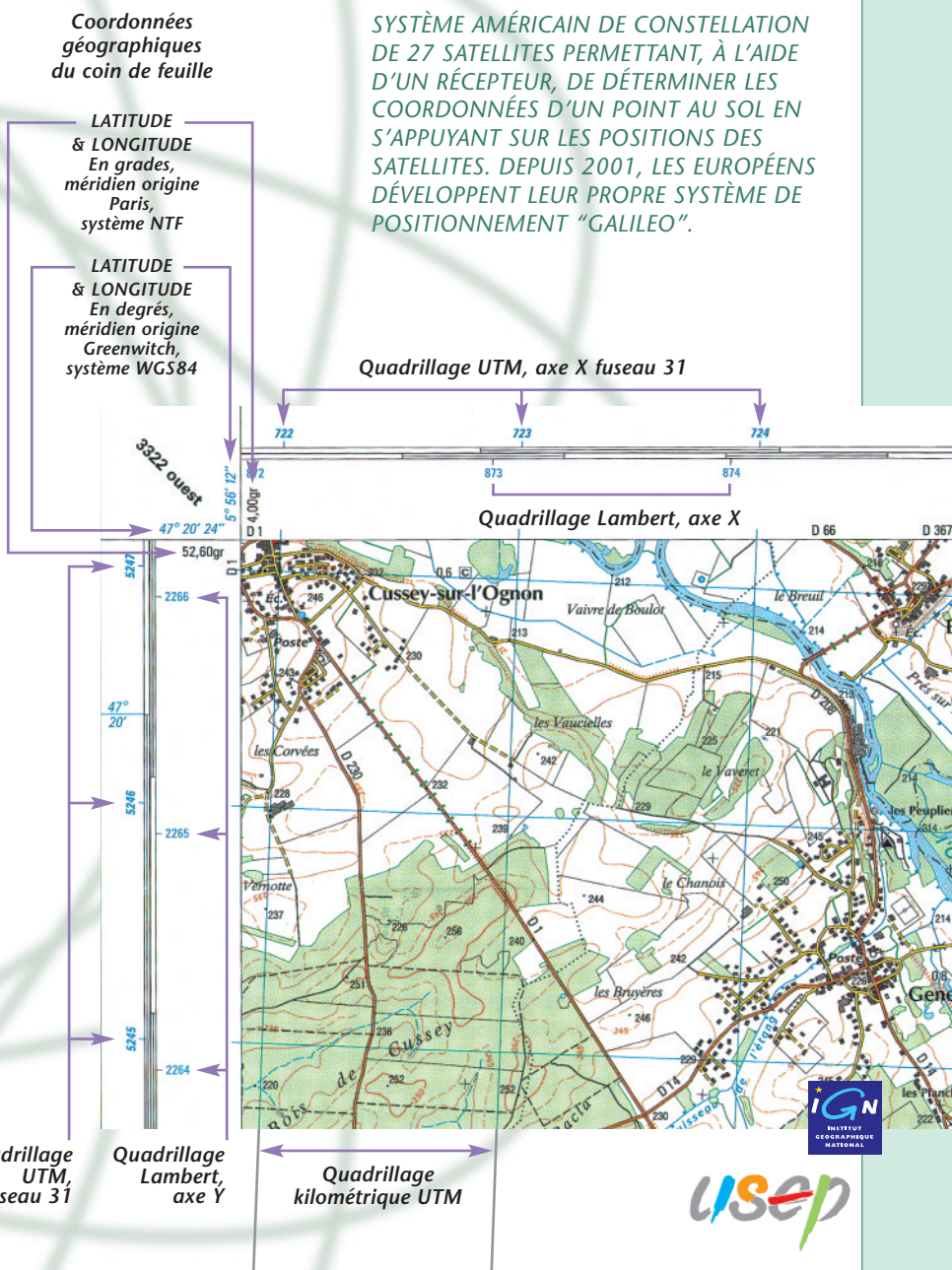


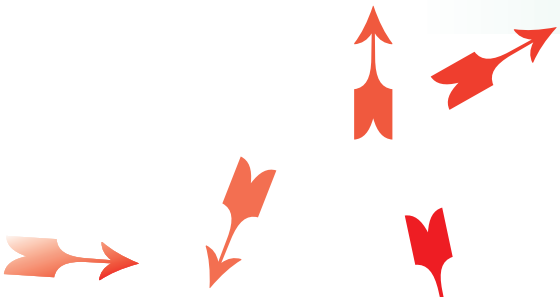
CONSTELLATION GPS VUE DU PÔLE NORD.

POUR EN SAVOIR PLUS

SUR LES SYSTÈMES DE PROJECTION :

www.ign.fr pages géodésie





Comprendre le Vocabulaire

Adret
Versant d'une vallée exposé au soleil.

Azimut
L'azimut d'une direction est l'angle que fait cette direction avec le nord. La mesure s'exprime en degrés, elle se fait toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Balise
Elle sert à matérialiser un poste. Elle peut être fabriquée artisanalement. Elle doit être visible de loin.

Brevet
Attribué par l'enseignant de la classe avant la rencontre pour attester de ce que l'enfant a fait en amont de la rencontre.

Cheminement
Itinéraire choisi puis réalisé par l'élève après lecture de la carte.

Courbe de niveau
C'est une ligne imaginaire regroupant tous les points d'une même altitude.

Dénivelé (ou dénivelée)
Différence d'altitude entre 2 points.

Difficulté technique d'un parcours
Difficulté provenant de passages vertigineux ou liée à la présence de ressauts rocheux dont le franchissement est délicat.

Diplôme
Attribué par les organisateurs d'une rencontre, il mentionne ce que l'enfant a fait au cours de la rencontre (randonneur, rôles sociaux).

Echelle
Rapport entre la réalité et la représentation cartographique. Par exemple, 1 : 5000 signifie que la carte représente le terrain réduit 5000 fois : 1 cm sur le terrain correspond à 5000 cm soit 50 m en réalité.

Ligne d'arrêt
Repère, sur la carte, qui permet de vérifier si l'on a dépassé le poste recherché ou les limites de la zone d'évolution.

Main courante naturelle
Ligne ou ensemble de points repérables sur la carte, que l'élève peut aisément suivre en réalité. En course, la main courante peut être un itinéraire imposé pour rejoindre un endroit particulier ou encore pour éviter une zone interdite ou dangereuse.

Pénibilité d'un parcours
Difficulté provenant de la longueur de la randonnée, de la raideur des pentes du terrain, de la nature du sol et du dénivelé.

Pinces de contrôle
Elles permettent de poinçonner les cartons de contrôle en dessinant des empreintes de formes différentes. Cela prouve que le coureur est passé au poste. Elles peuvent être remplacées par d'autres systèmes de codage (couleurs, gommettes, ...)

Point remarquable
Point très précis et facilement lisible sur la carte, aisément repérable sur le terrain (par exemple, une borne, un affût de chasse).

Point d'appui
Point aisément repérable, qui permet de se resituer entre 2 postes.

Point d'attaque
Dernier point remarquable, supposé sûr et choisi par le coureur, au moment de la lecture de carte, juste avant le poste.

Point de décision
Point remarquable, sur la carte et sur le terrain, qui oblige à choisir une direction.

Poste
Ensemble composé d'une balise, d'un poinçon ou autre système de codage, d'un point remarquable et de sa définition.

Talweg
Ligne de fond d'une petite vallée, (inverse de la ligne de crête).

Topo-guide
Guide topographique à l'intention des randonneurs qui offre des cartes et/ou des textes descriptifs très détaillés pour des parcours donnés.

Ubac
Versant d'une vallée à l'ombre, exposé au Nord.

Visée
Opération qui permet de trouver un poste en utilisant la boussole, en reportant l'angle relevé sur la carte et en le projetant sur le terrain.

IGN INSTITUT GEOGRAPHIQUE NATIONAL

USEP

Fiches

ANNEXES

ANNEXE 1

Maquette du dossier "randonnées"

1

Couverture

1 Logo USEP.
2 Photo du site + Titre du dossier + Noms des randonnées.
3 Logos des partenaires éventuels.
4 Auteurs.
5 Date de production.

2

Sommaire

1 Randonnées proposées.
2 Inventaire du contenu du dossier.
3 Annexes.
4 Bibliographie.

3

Randonnée USEP 13

1 Description de l'activité.
2 L'essentiel de ce que les élèves vont apprendre.
3 Cadre organisationnel.
4 Matériel.

cf. site usep13.free.fr

4

Avant la randonnée

1 Informer la mairie ou les services municipaux concernés.
2 Informer les secours.
3 Organiser la reconnaissance.
4 Penser à l'accès du ou des car(s).

5

Situation géographique départementale

Photocopie d'une carte IGN pour permettre de situer le secteur de la randonnée (un cercle l'entoure sur la carte). Sur la carte figureront les différents sites exploités par les associations USEP.

6

Carte IGN au 1 : 25 000 ou au 1 : 10 000

Sur la carte, 3 couleurs surlignent les parcours (N1, N2, N3).

7

Présentation générale des randonnées

Tableau :
3 niveaux de pratiques avec les informations essentielles sur les parcours (points remarquables, lignes d'arrêts, ...).

8

Topo-guide

Le topo :
1 Il explique le parcours (ALLER / RETOUR)
2 Il met en relation les annexes et les renseignements écrits.
3 Il facilite l'organisation de la reconnaissance.

9

3 profils

Un avis personnalisé sur chaque parcours.

Chaque profil permet d'avoir une vision générale du parcours.

cf. annexe 5. fiche outil 60.

10

Schémas de sentiers

Ils permettent de décider d'une direction.

Ils se lisent de bas en haut.

Ils respectent la même légende.

cf. fiches 20, 21, 22.

11

Photos

Elles permettent de :

Décider d'une direction.

Lire un panorama.

Lever les yeux de la carte pour prendre d'autres repères.

Se faire plaisir.

cf. fiche 20.

12

Transparents

Ils permettent de :

Faciliter la lecture de la carte par superposition.

cf. fiches 26, 27, 28. fiche outil 57.

13

Diplômes / brevets

Format A5.

Un diplôme et / ou un brevet.

Personnalisé avec une photo.

À compléter par chaque participant.

cf. fiches annexes 6 et 7.

IGN INSTITUT GEOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

ANNEXE 2

Randonnée

1 Les cars

Accés pour le départ :

Accés pour le retour :

2 Les secours

Prévenir :

Téléphone : Télécopie :

3 La ou les mairie(s)

Les randonnées traversent les territoires communaux de

4 Le Conseil général

Les randonnées traversent les territoires départementaux de

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL
usep

Présentation générale des randonnées

Reconnaissance

Ce tableau, une fois rempli, permet de comparer très rapidement les différents parcours à partir des renseignements essentiels

Noms des randonnées			
Niveau de difficulté, Tendance générale N1, N2, N3.			
Durée			
Dénivelé			
Nature du sol			
Points délicats (avec ou sans aide)			
Guidage (topo, photos, cartes, balises,...)			
Options possibles			
Éléments remarquables			

IGN INSTITUT GEOGRAPHIQUE NATIONAL
usep

Massif Randonnée

ANNEXE 4

Niveau :

Pénibilité :

Difficulté Technique :

Durée :

Dénivelé :

Distance :

Accès pour les cars :

Annexes :

Carte support :

Descriptif :

Dans le descriptif, apparaissent les temps des parcours partiels, les caractéristiques remarquables rencontrées, les annexes éventuelles à utiliser. Le descriptif est fait pour l'aller et pour le retour.

Niveau :

Pénibilité :

Technicité :

Durée :

Dénivelé positif :

Avis :

Randonnée

Lieux	Distance	Altitude
Dénivelé		

PROFIL À REPRÉSENTER

Brevet de Randonneur

Photo du site

Randonnée

NIVEAU PRATIQUÉ

N1 ☐ N2 ☐ N3 ☐

Nom : _____

Prénom : _____ Date : _____

Association USEP : _____

DÉPART : **ARRIVÉE :**

_____ _____

Dénivelée : _____ m

Distance : _____ km _____ m

Durée : _____ h _____ min

Groupe de : _____

Arrivé à l'heure prévue : **O** / **N**

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

Diplôme de Randonneur N1

Photo du site

Randonnée

NIVEAU PRATIQUÉ

N1 ☐ N2 ☐ N3 ☐

A EFFECTUÉ LA RANDONNÉE EN TERRAIN INCONNU

Nom : _____

Prénom : _____ Date : _____

Association USEP : _____

DÉPART : **ARRIVÉE :**

_____ _____

Dénivelée : _____ m

Distance : _____ km _____ m

Arrivé à l'heure prévue : **O** / **N**

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

Diplôme de Randonneur N2

Photo du site

Randonnée

NIVEAU PRATIQUÉ

N1 ☐ N2 ☐ N3 ☐

EN TERRAIN INCONNU

Nom : _____

Prénom : _____ Date : _____

Association USEP : _____

DÉPART : _____ **ARRIVÉE :** _____

Dénivelée : _____ m

Distance : _____ km _____ m

Durée : _____ h _____ min

Groupe de : _____

Arrivé à l'heure prévue : **O** / **N**

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

USEP

Diplôme de Randonneur N3

Photo du site

Randonnée

REPÉRER UN ITINÉRAIRE
TRACER L'ITINÉRAIRE SUR LA CARTE
APPRÉCIER UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

GUIDER UN GROUPE : **O** / **N**

RENSEIGNER UN GROUPE : **O** / **N**

Nom : _____

Prénom : _____ Date : _____

Association USEP : _____

DÉPART : _____ **ARRIVÉE :** _____

Dénivelée : _____ m

Distance : _____ km _____ m

Durée : _____ h _____ min

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

USEP

Bibliographie Randonnée

À compléter avec une bibliographie locale

GUIDES DE RANDONNÉES :

Chaque département dispose de nombreux ouvrages.

CARTOGRAPHIE :

L'Alpe n°7. Cartographier la montagne.
Glénat Musée Dauphinois.

Guide de lecture des cartes géologiques de la France à 1:50 000.
Serge Debrand-Passard, André E. Prost, Jérôme Goyallon.
Bureau de Recherches Géologiques et Minières.

Cartographie et Orientation.
J.-M. Lamory.
Didier Richard.

CLIMAT :

Les climats. Mécanismes et répartition.
Alain Godard, Martine Tabeaud.
Cursus, Armand Colin.

Le temps change vite en montagne.
Ministère de l'Intérieur, Direction de la sécurité civile.
Météo France.

GÉOLOGIE :

Histoire de la Terre.
Troisième édition
Serge Elmi, Claude Babin.
Amphi Sciences, Masson.

Dictionnaire de géologie.
Troisième édition.
Alain Foucault, Jean-François Raoult.
Masson.

Roches et minéraux.
Un guide pratique pour identifier 210 roches et minéraux.
Eva Fejer, Steve Frampton, Cecilia Fitzsimons.
Nature-Poche, Gründ.

FAUNE ET FLORE :

Connaître et reconnaître les animaux de la forêt.
Georges Chauvin.
Ouest France.

Connaître et reconnaître les arbres et les arbustes des forêts et des campagnes.
Jean-Claude Gloaguen.
Ouest France.

Connaître et reconnaître les fruits sauvages.
Cécile Lemoine, Georges Claustres.
Ouest France.

Connaître et reconnaître la flore et la végétation des montagnes.
Georges Claustres, Cécile Lemoine.
Ouest France.

Flore pratique.
Roger Blais.
Presses Universitaires de France.

Quelle est donc cette fleur?
Dietmar Aichele.
Nathan Nature.

Guide des plantes sauvages comestibles et toxiques.
François Couplan, Eva Styner.
Delachaux et Niestlé.

Arbre, quel est ton nom?
J. Jossème-Cessac,J. Lamaque, R. Tavernier.
Collection Raymond Tavernier, Bordas.

ACTIVITES PÉDAGOGIQUES ET D'ÉVEIL :

Le guide de l'éducateur nature.
43 jeux d'éveil sensoriel.
Philippe Vaquette.
Le Souffle d'Or.

Activités d'éducation à l'environnement rural et montagnard.
J. Dejean-Arrecgros.
Collection Amour de la nature.
Editions du Trésor.

Copain des montagnes.
Le guide des petits montagnards.
Frédéric Lisak, Frédéric Pillot.

Copain des bois.
Le guide des petits trappeurs.
Renée Kayser.
Milan.

Copain du ciel.
Explorer le ciel pour mieux connaître la Terre.
Claudine et Jean-Michel Masson.
Milan.

POUR LE PLAISIR :

Les plus beaux poèmes sur la montagne. Anthologie.
Georges Jean.
Le cherche midi éditeur.

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

Gestion des tâches pour les organisateurs

ANNEXE 9

Pour organiser nos rencontres

AVANT

ÉQUIPE D'ORGANISATION : *qui? quoi? comment?*

PLAN D'ACCÈS.

ÉCHÉANCIER.

COURRIER : *association, institution, partenaires.*

LES PARTICIPANTS : *effectif et composition.*

NATURE ET MODALITÉ DE CE QUI EST REMIS À L'ENFANT : *récompense, diplôme ou autre.*

RÔLES SOCIAUX ADULTES. RÔLES SOCIAUX ENFANTS.

MATÉRIEL : *logistique, sportif, sécurité.*

BUDGET.

RÉGLEMENT : *droits et devoirs. Équipes. Niveaux de pratique.*

PENDANT

ACCUEIL : *information. Communication. Centralisation.*

RÉSULTAT : *enregistrement et forme.*

CONVIVIALITÉ.

RÔLES SOCIAUX ADULTES : *répartition.*

ÉQUIPE D'ORGANISATION : *identification.*

MISE EN PLACE MATÉRIELLE.

APRÈS

BILANS : *qui? pour qui? pourquoi? comment?*

BUDGET : *bilan.*

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

Randonnée

dans :

Reconnaissance le :

A le

À L'ATTENTION DE

COORDONNÉES DE L'ORGANISATEUR

Responsable :

Formateurs présents :

Nous avons bien reçu votre inscription à la randonnée.
Le jour de la reconnaissance, un dossier sera remis aux personnes présentes. Dans ce dossier, vous trouverez les renseignements sur les points de rendez-vous avec les cars, sur les différents parcours et sur le déroulement de la rencontre.

Nous vous rappelons qu'en ce qui concerne les parcours, il y aura 3 niveaux possibles. Les associations qui ont inscrit un nombre important de participants doivent reconnaître à plusieurs afin de pouvoir scinder le groupe et permettre ainsi de faire différents choix si nécessaire pour adapter le parcours aux enfants.
Il est indispensable que tout groupe formé soit encadré par des animateurs ayant reconnu. Les associations qui ne participeraient pas à la reconnaissance ne participeront pas à la rencontre.

A la fin de la reconnaissance, vers 15h 30, chacun devra préciser le parcours de son groupe le jour de la randonnée. Nous aurons besoin de ces renseignements pour organiser la sécurité le jour de la rencontre.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES POUR LA RECONNAISSANCE

Horaire : **Lieu de rendez-vous :**

Pour vous y rendre en voiture :

PLAN D'ACCÈS AU DÉPART

Equipement :

Penser à :
- S'équiper pour la marche (chaussures, vêtements de pluie éventuellement).
- Prendre une pharmacie.
- Prendre le pique-nique, de l'eau.
- Emporter de quoi écrire, dessiner.
- Prendre un dictaphone (très pratique pour enregistrer les remarques faites sur le terrain).
- Prendre une boussole.
- Prendre un appareil photo (faire ses propres photos pour travailler avec les élèves).
- …

Si besoin, vous pourrez appeler au

Bureau de l'association organisatrice

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

ANNEXE 11

Randonnée

Association :

du :

Effectif annoncé :

_____ enfants et _____ adultes

Départ entre 9h et 10h de _____

Arrivée entre 15h et 16h à _____

Parcours choisi :

Les diplômes vous seront donnés à l'arrivée.

SÉCURITÉ

M _____ **Portable N°** _____

M _____ **Portable N°** _____

Le centre de secours de _____ **est prévenu de la randonnée**

EN CAS D'URGENCE, FAIRE LE *112*

(Afin que les portables fonctionnent, il est nécessaire de se mettre sur les hauteurs.)

Le site est propre.
Pensez à ramener vos poubelles.
À l'arrivée, vous pourrez les jeter.
Bonne randonnée !

IGN INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

ANNEXE 12

Choix des parcours Randonnée

du :

Association	Parcours	Téléphone(s) portable(s)	Nombre d'adultes	Effectif	Heure de départ	Heure d'arrivée prévue	Heure d'arrivée

IGN INSTITUT GEOGRAPHIQUE NATIONAL

usep

Nom : _____

Prénom : _____

Date : _____

lieu : _____

Évaluation

Connu / inconnu

	A à B		C à D	
	OUI	NON	OUI	NON

	A à B		C à D	
	OUI	NON	OUI	NON

Retrace sur la carte le parcours que tu as suivi.

CARTE SUR LAQUELLE LA RANDONNÉE EST TRACÉE

L'USEP (Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré) est une fédération sportive scolaire multisports qui fédère plus de 12300 associations d'école sur l'ensemble du territoire. Elle organise de nombreuses rencontres sportives tant locales ou départementales que nationales ; et édite régulièrement des documents pédagogiques à destination des enseignants.
L'USEP, secteur sportif scolaire de la Ligue de l'enseignement, est le partenaire privilégié du ministère de l'Éducation nationale avec lequel elle a signé en avril 1999 une convention cadre.

L'IGN (Institut Géographique National) est un établissement public à caractère administratif. Il a pour mission d'assurer la production, l'entretien et la diffusion de l'information géographique de référence en France. L'ensemble de cette information est constituée par des référentiels géographique de base (géodésie, nivellement et photographies aériennes), et des référentiels géographiques élaborés (bases de données numériques et fonds cartographiques). L'IGN conduit également les actions de recherche dans le domaine géographique, assure des formations par l'intermédiaire de son école, l'Ecole Nationale des Sciences Géographiques, et tient à jour la documentation géographique institutionnelle.

Ce document a été réalisé avec le concours d'une équipe pédagogique composée de représentants de l'IGN et de l'USEP, sur la base d'expériences menées dans les domaines de l'orientation et de la randonnée par des associations USEP des Bouches-du-Rhône, du Doubs, des Yvelines et de l'Yonne. Nous remercions tout particulièrement pour leur collaboration Aline Pouyat et Jean-Marc Guieu.

Imprimé à l'IGN en Mars 2003. Diffusé à 15000 exemplaires.

© USEP – 3, rue Récamier – 753141 Paris Cedex 07 – Tél : 01 43 58 97 71 – Fax : 01 43 58 97 74 –
www.usep.org

© IGN – 136 bis, rue de Grenelle – 75700 Paris Cedex 07 SP – Tél : 01 43 98 80 00 – Fax : 01 43 98 82 83 –
www.ign.fr